la grande avventura dei

FUMETTI

gli eroi - la storia - i segreti

DeAGOSTINI

la grande avventura dei FUMETTI

gli eroi - la storia - i segreti

VOLUME 1

I SUPEREROI - IL FUMETTO FANTASTICO E FANTASY
I MONELLI DI CARTA - GLI ANIMALI DI CARTA

La GRANDE AVVENTURA DEI FUMETTI non guarda solo a un passato da ricostruire cronologicamente, ma si propone anche come studio di una forma espressiva che si evolve seguendo il sorprendente variare e modificarsi del gusto, del costume, degli eventi politici, delle scoperte scientifiche e delle mode culturali.
Grazie alla divisione in generi, il panorama dei fumetti si rivela immediatamente in tutta la sua ricchezza, con il suo amplissimo bagaglio di mondi e situazioni, qui isolati e ordinati per la prima volta secondo un criterio che è al contempo il più esauriente e coinvolgente.
Ecco quindi i Supereroi, gli Animali, i Bambini, le Famiglie, tutti generi identificati attraverso la tipologia dei loro protagonisti. E ancora l'Avventura, il Western, la Guerra, la Fantascienza, il Fantasy, l'Horror, il Poliziesco e l'Erotismo, che si rifanno a universi narrativi già ampiamente esplorati dal cinema. Un capitolo a parte è quello dedicato alla Satira, un genere che ha sempre trovato nell'illustrazione un veicolo espressivo privilegiato, e che ha trovato con il linguaggio dei fumetti una nuova e aggressiva incisività.
L'effetto è sorprendente. Ogni genere è suddiviso in capitoli dedicati ai personaggi guida, a quegli eroi di carta che hanno raggiunto grande fama e popolarità, divenendo immortali.
Più di 2000 immagini entrano in perfetta sintonia con il testo, rendendolo scorrevole e leggibile visivamente, proprio come fosse lui stesso un fumetto.

Realizzazione a cura delle Redazioni Grandi Opere
dell'Istituto Geografico De Agostini

Direzione Generale Grandi Opere: Mario Nilo
Direzione Editoriale: Jason Vella
Direzione delle Redazioni: Vincenzo Dominici
Caporedattore: Mariangela Miranda

Realizzazione a cura della: ENDA Editoriale
Comitato Editoriale: Franco Fossati,
Sergio Giuffrida
Sergio Pomati
Testi: Ferruccio Alessandri, Luca Boschi, Gianni Brunoro, Franco Fossati,
Sergio Giuffrida, Sergio Pomati, Antonio Serra, Umberto Volpini
Progetto grafico: José Luis Moreno
Coordinamento grafico: Giuseppe Zagaria

©1990 Istituto Geografico De Agostini S.p.A., Novara
©1990 Istituto Geografico De Agostini S.p.A., Novara - De Agostini Mailing s.r.l.
Stampato in Italia - Officine Grafiche De Agostini, Novara - 1990

L' incredibile saga dei più potenti, coraggiosi e invincibili eroi sempre pronti a battersi per il bene e la salvezza dell'umanità.

I SUPEREROI



L'esaltante mondo, tra fiaba e avventura, magia e leggenda, dove incredibili personaggi vivono ai confini del tempo e della storia.

IL FUMETTO FANTASTICO E FANTASY



Da Yellow Kid a Charlie Brown, da Bibì e Bibò a Mafalda: la terribile banda dei bambini a fumetti.

I MONELLI DI CARTA


MORALE
NON È PATRIOTTISMO SPARARE PETARDI O PISTOLETTI E DAR FUOCO ALLE CASE O GONFIARE GLI OCCHI DEGLI ALTRI E PICCHIARLI SULLA TESTA. QUESTE È LA SOLITA PASSIONE AMERICANA PER LA CONFUSIONE E LA NAUSEANTE GAIETÀ E PER IL CHIASSO. ROMORE E DISORDINE NON HANNO ANCHE FARE CON IL PATRIOTTISMO PIÙ DI QUANTO ABBIA A CHE FARE DIO CON LA TEOLOGIA O LA GIUSTIZIA CON LA LEGGE. NESSUNO PENSA AL 1776 MENTRE GRIDA, FA SCOPPIARE PETARDI O SPARA COLPI DI FUCILERIA... CHE TRUFFA SCEME NELLA POMPA E NELLA MAGNIFICENZA DI UNA CERIMONIA IN CHIESA! DIMENTICHIAMO CHE IL BUON MAESTRO NON AVEVA DOVE APPOGGIARE LA TESTA.







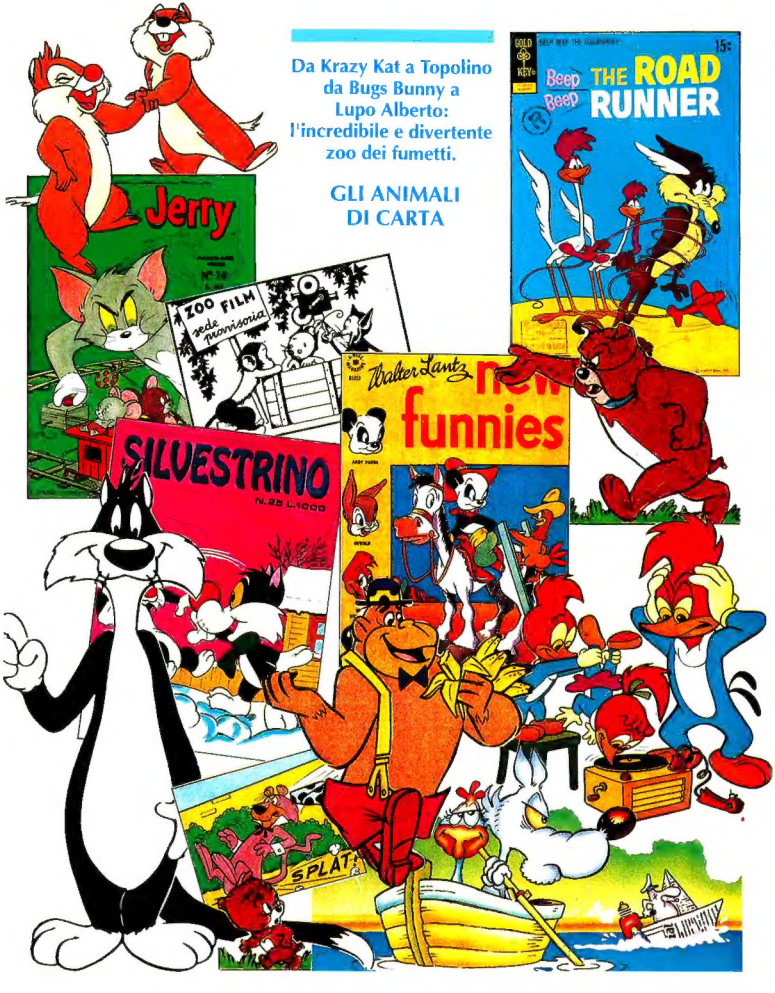






Da Krazy Kat a Topolino
da Bugs Bunny a
Lupo Alberto:
l'incredibile e divertente
zoo dei fumetti.

GLI ANIMALI DI CARTA



Lasciate che vi dia una mano!
Troverete i Supereroi
da pagina 2 a pagina 57
il Fumetto Fantastico e il Fantasy
da pagina 58 a pagina 111
i Monelli di Carta
da pagina 112 a pagina 157
gli Animali di Carta
da pagina 158 a pagina 216.



la grande avventura dei

FUMETTI

QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

Albi recenti dai mille colori o pagine ingiallite di vecchi fascicoli sono il ricordo di anni vissuti sognando a occhi aperti meravigliose e indimenticabili avventure. E' un ricordo nostalgico e prezioso quello che i fumetti e i loro personaggi ci offrono, l'emozione e la magia di una storia infinita, di un volo sulle ali della fantasia alla scoperta di un "mondo dietro lo specchio", sopito dentro di noi e pronto a risvegliarsi a un richiamo improvviso.

Grandiosa parata di eroi immortali, amati da vecchie e nuove generazioni, il fumetto è stato l'ultimo, tra i fenomeni del nostro tempo, a conquistarsi quel posto che gli spetta di diritto nel pantheon dell'arte e della cultura popolare del ventesimo secolo.

Erede ideale della grande tradizione del disegno e dell'illustrazione pittorica, questa originale forma d'espressione rappresenta qualcosa di unico, quasi una summa, indiretta e affascinante, di tutte le altre forme di cultura e comunicazione del Novecento. Col suo gioco di immagini, per quadri e vignette, suggerisce il montaggio proprio del cinema, ponendosi addirittura come antesignano dell'onnipresente schermo televisivo, così come i suoni e i rumori disegnati, le sue didascalie e le "nuvole parlanti" richiamano il fascino delle voci radiofoniche. Col suo enorme potenziale espressivo, il fumetto è riuscito a influenzare persino l'arte contemporanea, la grafica, il design e il linguaggio della pubblicità.

Il fumetto come lo intendiamo oggi ha preso forma tra gli ultimi anni dell'Ottocento e i primi del nostro secolo, evolvendosi dalle illustrazioni dei supplementi domenicali dei quotidiani americani. Nato e sviluppatosi contemporaneamente al cinematografo, al pari di questo ha saputo rapidamente conquistare il grande pubblico grazie a personaggi come Yellow Kid, Bibì e Bibò, Little Nemo, il Signor Bonaventura, Fortunello, e tanti altri che, come Charlot, fanno ormai parte dei miti della cultura popolare del Novecento.

Se la materia di cui sono fatti i sogni è la fantasia, che nel disegno trova infinite possibilità d'espressione, è altrettanto vero che ogni personaggio, col suo mondo, il suo linguaggio, le sue storie, è specchio evidente della società con i suoi costumi, i suoi modelli culturali, la sua creatività e i suoi sogni.

Protagonisti di questo mondo immaginario possono essere creature dotate di straordinari poteri come Superman, un animale "intellettuale" come Snoopy, o un'idea grafica, simpatica e surreale, in guanti gialli e grandi orecchie rotonde, chiamata Topolino.

Il fascino dei fumetti consiste essenzialmente nella capacità di tradurre in un linguaggio immediato e accessibile a chiunque, fatti e personaggi immaginari, comici e avventurosi, seducenti e terrificanti, a cui la nostra voglia di divertimento e evasione difficilmente può resistere.

Come muoversi, vi chiederete, in questo fantasmagorico universo?

Non occorre altro che una mappa, fantastica e senza confini, le cui principali direttrici ci porteranno a scoprire i mondi dell'avventura, del poliziesco, del western, della guerra, della fantascienza, della satira e dell'umorismo. E incontreremo gli animali più assurdi e divertenti, le famiglie più pazze, supereroi, bambini terribili e seducenti eroine.

Un mondo di strisce di carta che ha quasi un secolo di vita, ma possiede la magia di una storia ancora tutta da scoprire e da raccontare.



L'illustrazione è stata realizzata da James Steranko per la copertina di "The Steranko History of comics 2" - ©1972 James Steranko



SUPEREROI
L'INCREDIBILE SAGA DEI PIU' POTENTI, CORAGGIOSI E INVINCIBILI EROI SEMPRE PRONTI A BATTERSI PER IL BENE E LA SALVEZZA DELL'UMANITA'

Iniziare una storia di fumetti con i supereroi significa riconoscere a questi personaggi un successo e una fama che, ben al di là del fascino delle loro storie, è riuscita a imporsi nell'immaginario collettivo di ieri, dapprima con gli albi a fumetti, quindi attraverso radio, cinema e televisione, per arrivare fino alla pubblicità, ai giorni nostri.
Dagli anni trenta a oggi, milioni di lettori hanno fatto la fortuna di un genere che da Superman all'Uomo Ragno, per arrivare alla miriade dei supereroi più recenti, ha popolato un universo fantastico di immortali e stupefacenti eroi.

I CAVALIERI DEL BENE
dal mito ai supereroi

Paladini di un ideale superiore di giustizia, difensori dei deboli e salvatori dell'umanità, questi campioni attingono all'antico repertorio dei miti e delle leggende. Astuzia, coraggio, velocità e forza, già doti sovraumane degli epici Sansone, Sigfrido e Orlando, raggiungono l'inverosimile nei moderni supereroi. Le fantastiche caratteristiche di questi personaggi, tra i più affascinanti e popolari del mondo dei fumetti, sono impiegate al servizio del bene in storie dai connotati sempre più leggendari. Il desiderio di giustizia di cui erano già interpreti i protagonisti della cultura popolare, da Ivanhoe a Robin Hood, da Sherlock Holmes a Zorro, si disegna in chiave universale in questi eroi, cui sono chieste prestazioni straordinarie per salvare persone, città, pianeti, interi universi.
La crescente paura e le molte insicurezze dell'uomo contemporaneo, giunto alle colonne d'Ercole dell'anno Duemila, richiedono la presenza di un difensore ideale, generoso e altruista, invincibile e quasi divino, che richiama immediatamente le figure senza macchia e senza paura degli antichi cavalieri. Le caratteristiche qualità dei supereroi, dai costumi variopinti ed eccentrici agli eccezionali poteri, si sono impresse nella fantasia popolare suscitando un'entusiastica e duratura partecipazione che talora si è manifestata in mode e comportamenti al limite del fanatismo. I supereroi, dalle pagine dei primi albi a fumetti americani della fine degli anni Trenta, si sono affermati, riprodotti e moltiplicati, popolando un universo che conta oggi innumerevoli campioni, sempre in lotta contro il male e i suoi più perfidi esponenti.

"Guarda su nel cielo. E' un uccello. E' un aereo! E' Superman!". Con questo slogan, nel 1940, si aprivano le trasmissioni radiotoniche delle avventure a puntate del supereroe. ©National Periodical Publications Inc.

"In tutto il mondo non sono molti a trovare una persona che non sappia che Clark Kent è l'identità segreta di Superman." Questa divertente battuta di Mort Weisinger, uno dei principali autori dei testi dei supereroe, lascia trasparire l'implicita overdimensionalizzazione della doppia identità del personaggio. ©N.C.P.





E' UN UCCELLO... E' UN AEREO... E' SUPERMAN!

Ma occorre, prima di continuare, fare un piccolo passo indietro.
Nati alla fine del secolo scorso sui supplementi domenicali dei quotidiani negli Stati Uniti, i fumetti sono stati a lungo pubblicati quasi esclusivamente in quella sede. Solo nel maggio del 1934, dietro le continue richieste dei lettori, esce *Famous funnies*, una raccolta di storie già apparse. Il successo della nuova formula editoriale porta alla nascita di altre testate, chiamate *comic books*. Queste pubblicazioni, dette comunemente in Italia *albi*, attraverso l'affermazione dei supereroi si identificheranno totalmente nel genere.
La National Comics è la prima casa editrice a pubblicare, nel 1935, un fascicolo di storie inedite di carattere umoristico, intitolato *New fun comics*, e, due anni dopo, a dare vita a una nuova testata, *Detective comics*, la prima specializzata in storie di investigazione; tre anni dopo, visto il successo ottenuto, la National Comics, che in seguito si chiamerà DC Comics, dalle

iniziali di *Detective comics*, pubblica una nuova testata con storie avventurose: *Action comics*.
E' sul primo numero di questo albo che, nel giugno del 1938, compare **Superman**, un personaggio inedito ideato da Jerry Siegel e Joe Shuster, due autori che già collaboravano alla National, che ben presto diventa l'eroe "assoluto", il capostipite dei supereroi.
La prima storia di questo personaggio inizia con Clark Kent, identità segreta di Superman, che si presenta al direttore di un quotidiano, chiedendo di essere assunto come giornalista: "So di non avere nessuna esperienza, - dice - però credo proprio che sarei un buon reporter". Nella vignetta successiva, non visto, Superman si spoglia dei panni di Clark Kent, rivelando il costume rosso-blu destinato a renderlo celeberrimo. Grazie ai suoi eccezionali poteri, salva un innocente che rischia di essere linciato, inaugurando in questo modo la sua indomita carriera di giustiziere.
Anche se in questa storia i lettori hanno visto Superman fare cose che nessun altro eroe dei fumetti ha mai fatto, come fermare pallottole col corpo, raggiungere una automobile lanciata a piena velocità, sollevarla e distruggerla





Il volto del malvagio Dottor Fu Manchú compeggia sulla copertina del primo numero di Detective Comics del 1937, il più importante albo di fumetti dell'epoca. ©1937 by Detective Comics, Inc. Renewed ©1964 National Periodical Publications, Inc



Il debutto di Superman sul primo numero dell'albo Action Comics, pubblicato nel giugno del 1938. ©1938 by Detective Comics, Inc Renewed ©1965 National Periodical Publications, Inc.

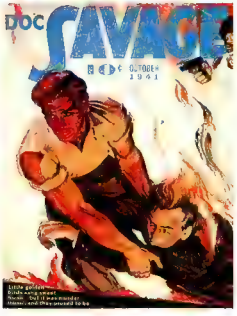


Superman, sotto le mentite spoglie di Clark Kent, nella sua prima avventura decide di fare il giornalista per essere informato di ciò che accade nel mondo ed entrare così prontamente in azione. ©1939 Detective Comics, Inc. Renewed ©1965 National Periodical Publications, Inc.

lanciandola contro un masso, volare tra un palazzo e l'altro, siamo comunque ben lontani dai superpoteri che l'eroe, detto anche l'Uomo d'Acciaio, acquisterà in seguito.
Pensato dai suoi autori sul finire del 1933, ma rifiutato da tutti in quanto ritenuto troppo "originale" e strano rispetto ai personaggi del periodo, Superman è in realtà la prima trasposizione a fumetti del tema del superuomo, già presente nella cultura e nel folklore popolari americani: basti pensare al gigantesco boscaiolo Paul Bunyan, che usava le montagne come sedili, a Pecos Bill, il cow boy che cavalcava i tornadi, o ancora, nella letteratura di fantascienza, ai romanzi dei primi anni Trenta, "The Gladiator" di Philip Wylie e la saga di "Aarn Munro, il gioviano", scritta da John Wood Campbell nel 1934, dove incontriamo un essere dotato di forza e poteri eccezionali, sia fisici che mentali.
Sono questi gli anni dei *pulps*, le pubblicazioni d'evasione a basso costo, così chiamate dal tipo di carta di cattiva qualità su cui venivano stampate, espressione di un genere avventuroso-popolare in cui il bene trionfa

Due dei più apprezzati eroi dei pulps, le pubblicazioni popolari stampate su carta a basso costo negli anni Trenta. Captain Future, creato nel 1940 dallo scrittore di fantascienza Edmund Hamilton, e Doc Savage, detto "Uomo di Bronzo per" suo aspetto e forza fisica, pubblicato in ben 181 romanzi avventurosi tra il 1933 e il 1949. ©The Ing Publ cations. ©Conde Nast Publ cations





immancabilmente sul male. Mistery, fantasy e fantascienza alimentano queste storie, di cui sono protagonisti buoni e cattivi semplici e lineari, come Doc Savage, Captain Future, il terribile Fu Manchù, Conan il barbaro, Solomon Kane e Shadow.
In una America uscita vincitrice dal primo conflitto mondiale, ancora convalescente per la Grande crisi economica del 1929 e preoccupata dai venti di guerra che soffiavano dall'Europa e dall'Asia, la figura di un eroe invincibile in grado di far fronte a qualsiasi problema era la risposta ideale al bisogno di protezione dell'americano medio. In quel 1938 in cui Hitler invadeva l'Austria, e si auspicava la pace nonostante la tensione internazionale, la gente cercava qualcosa... forse un eroe.
Superman è la carta vincente di una fantasia che permette a chiunque di identificarsi in un eroe onnipotente e "impossibile", al servizio di tutti, nascosto nei panni di un uomo qualunque, pronto a trasformarsi a ogni richiesta d'aiuto. L'immaginaria città di Metropolis, in cui l'Uomo d'Acciaio vive e opera, è la metafora calzante della metropoli moderna. In un certo senso, gli angoli bui, le cabine telefoniche e i vicoli in cui Superman compie il suo mirabolante cambio d'identità sono anche il luogo del transfert che consente a ciascun lettore di far sì che Superman diventi il suo "doppio": un doppio che al contrario del classico binomio Dottor Jekyll-Mister Hyde, bene e male, mantiene la valenza quasi divina di un bene universale.


EVERYONE'S SO DISTRACTED BY THE COMMOTION OUTSIDE THEY'RE NOT LIKELY TO NOTICE ME SLIPPING AWAY.
I'VE GOT TO GET AWAY, OUT OF SIGHT...





"Questo è un lavoro per Superman!" È l'immancabile battuta che precede l'entrata in azione del supereroe, dopo essersi trasformato da Clark Kent in Uomo d'Acciaio. ©DC Comics, Inc.

Il primo numero

Il successo di Superman fu immediato e travolgente, tanto che, nell'estate del 1939, le sue avventure si conquistarono un albo a lui intestato. Sul primo numero di questo nuovo fascicolo, i due autori fanno precedere alla ristampa integrale della prima storia una sommaria biografia in due tavole dell'eroe. Unico sopravvissuto all'esplosione di un lontano pianeta, Krypton, giunto ancora in fasce sulla Terra grazie a un razzo lanciato dal padre scienziato, il piccolo Kal El viene ritrovato e adottato da due anziani coniugi, Jonathan e Martha Kent, con il nome di Clark.



"Man mano che il ragazzo cresceva - leggiamo - imparò con divertimento che poteva saltare sui grattacieli... far balzi di oltre duecento metri... sollevare pesi tremendi... correre più veloce di una locomotiva... e che solo una granata dirompente poteva forare la sua pelle!". Nelle vignette successive, Clark Kent, addolorato profondamente dalla morte dei genitori adottivi, decide di impiegare la sua forza titanica a totale beneficio dell'umanità: "...E così nacque Superman, campione degli oppressi, la meraviglia fisica che ha giurato di dedicare la sua esistenza a chi ne ha bisogno!".

Sono questi gli anni in cui sugli schermi il Tarzan interpretato da Johnny Weissmuller vola da una liana all'altra, gli "eroi dell'avventura" rischiano la vita sullo sfondo di improbabili scenari esotici, in interminabili serial al cinema e alla radio mentre **Dick Tracy**, **Buck Rogers**, l'**Uomo Mascherato** (**Phantom**), primi grandi personaggi del fumetto, affascinano milioni di lettori in tutto il mondo. Superman modifica e sconvolge questo panorama creando una nuova tipologia d'eroe, in storie dove fantascienza, guerra, poliziesco e avventura si fondono

Gli ingredienti peculiari dei racconti di Superman, e quindi della folta schiera di supereroi che ne sono derivati, sono principalmente due: l'identità segreta e i superpoteri.

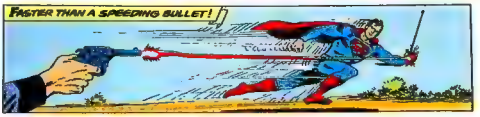
Il fascino della doppia identità, usata precedentemente da vendicatori



L'edizione italiana della copertina originale del primo albo del 1939 interamente dedicato alle avventure di Superman. ©1939 Detective Comics, Inc. Renewed ©1966 National Periodical Publications, Inc



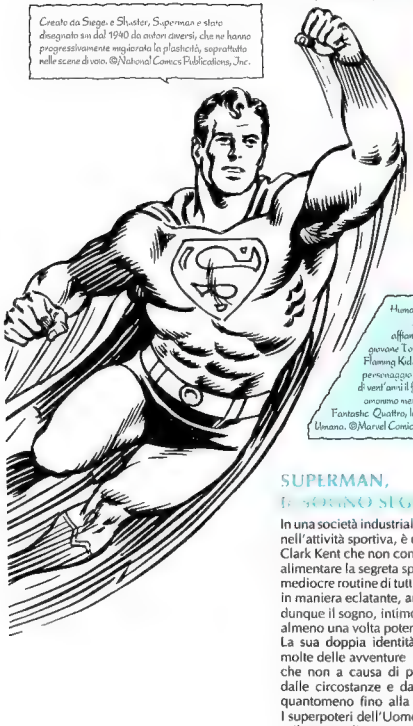
La premessa una versione delle origini di Superman, unico superstite dell'esplosione del pianeta Krypton. Più volte raccontata, questa storia ha sempre mantenuto una cronologica: nato in un pianeta illuminato da un sole rosso, Superman ha una vista straordinari poteri sulla Terra, crescendo alla luce di un sole giallo. ©National Periodical Publications, Inc





Sono le applicazioni più semplici e quotidiane dei superpoteri, come deviare una pallottola e fermare un treno in corsa, a far scattare il meccanismo d'identificazione del lettore con il supereroe. ©National Periodical Publications, Inc

mascherati come la Primula Rossa e Zorro, acquista curiose caratteristiche in Superman. Il suo costume, ovvero la sua tenuta da combattimento, deriva probabilmente da quelli sgargianti e appariscenti degli acrobati del circo: l'aderente calzamaglia blu, la mantellina, i calzari e i caratteristici slip rossi con la cintura gialla suggeriscono, con un pizzico d'ingenuità, una "divisa" da eroe, metà forzuto e metà acrobata, qual è il Superman degli inizi. Proprio il contrario del suo incolore alter ego, Clark Kent, apparentemente pauroso, timido e un po' goffo, che veste i panni di un rigoroso grigiore quotidiano, la cui normalità è sottolineata ancor più da un paio di occhiali.



Creato da Siegel e Shuster, Superman è stato disegnato sin dal 1940 da artisti diversi, che ne hanno progressivamente mejorato la plasticità, soprattutto nelle scene di volo. ©National Comics Publications, Inc.


TORCH DIVES DOWN LIKE A BLAZING COMET AND SHOOTS BETWEEN THE RUNNER'S FEET!
PUSH KIDS AROUND, EH? WELL, I'LL CURE YOU OF THAT!
??
BUT THE TORCH, KNOWING TORCH'S FLAME HAS LONG GREAT DEAL OF ITS STRENGTH INTERVENES!
...AND HERE WE HAVE A SPIRAL-BOUND COPY OF A RAT, TORCH!
I SEE! IN IT RADIO STATION WHERE IS AC ROSS THE STREET! GO!

Human Torch in azione affiancato dal giovane Toro, detto Flaming Kid. Questo personaggio anticipa di vent'anni il futuro ed amatissimo membro dei Fantastic Quattro, la Torcia Umana. ©Marvel Comics Group

SUPERMAN, IL SOGNO SEGRETO DELL'UOMO QUALUNQUE

In una società industriale e massificata dove la forza individuale, se non esercitata nell'attività sportiva, è umiliata, al lettore risulta così più facile identificarsi con Clark Kent che non con il suo invincibile doppio. E' così che ognuno può alimentare la segreta speranza di cambiare identità, e quella che in futuro, dalla mediocre routine di tutti i giorni, possa emergere il superuomo capace di riscattare, in maniera eclatante, anni di frustrazioni e di complessi. Superman rappresenta dunque il sogno, intimo e segreto, di fuga dal quotidiano che ciascuno vorrebbe almeno una volta poter realizzare.

La sua doppia identità è un vero e proprio elemento narrativo, tanto che in molte delle avventure l'eroe è più in difficoltà nel salvaguardare questo segreto che non a causa di pericoli reali. L'Uomo d'Acciaio, aiutato dalla fortuna, dalle circostanze e dalle sue inesauribili risorse, riesce sempre a cavarsela... quantomeno fino alla successiva avventura.

I superpoteri dell'Uomo d'Acciaio sono, per così dire, doti "naturali", che si sviluppano di avventura in avventura, arricchendosi continuamente. In realtà, queste straordinarie qualità si rifanno direttamente a poteri di semidei dell'antichità: dal babilonese Gilgamesh, parte uomo e parte dio, agli eroi greci della leggenda degli Argonauti. Di alcuni di questi, Superman è infatti una specie di summa, un condensato all'ennesima potenza del fortissimo Herakles, dei volanti Zetes e Kalais, dell'ultraveloce Euphemos, di Lynkeus,

Bulletman debutta nel maggio del 1940 sul primo numero di Nickel Comics. Grazie al suo elmetto dotato di un regolatore di gravità, il supereroe può volare e neutralizzare i proiettili che gli vengono sparati contro. ©Fawcett Publications, Inc

dotato di una singolare ultravista, e di Giasone, reso invulnerabile grazie a un miracoloso unguento.
Agli inizi, Superman è "soltanto" capace di battere un treno in corsa, ma, già alla fine degli anni Quaranta, è in grado di volare a una velocità superiore a quella della luce, nonché di viaggiare nel tempo. La sua notevole resistenza fisica si trasforma in invulnerabilità, permettendogli di resistere progressivamente a granate dirompenti, razzi, e nientemeno, dopo la guerra, alle bombe atomiche. Si tratta di una escalation, dettata anche dalla


WATCH THIS, TORO!
HERE COMES BULLETMAN!
THE BLAZING FLAME MASTERS WHO TO WRECK THE BROADCASTING COMPANY... BUT FIND THE DOORS CLOSED...
I'M RIGHT BEHIND YOU!
SHAZAM!
BLAM!

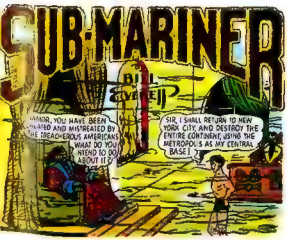
SHAZAM! Grazie a questa parola magica, il piccolo Billy Batson si trasforma in un adulto, il fortissimo Capitan Marvel. Le lettere iniziali di SHAZAM, sono le stesse dei divini ispiratori dei poteri del supereroe: la saggezza di Salomone, la forza di Hercules, la resistenza di Atlante, i poteri di Zeus, il coraggio d'Achille e la velocità di Mercurio. ©Fawcett Publications, Inc.



Whiz Comics, l'albo delle avventure di Capitan Marvel, vendeva un milione di copie ogni quindici giorni. ©Fawcett Publications, Inc

"Maestà, farò ritorno a New York per distruggere l'intero continente ...". Proposti bell cosa di Sub-Manner, un complesso personaggio che dà il suo debutto, prima di divenire supereroe, ero un ragazzo ignorato dell'umanità, da cui si riteneva umiliato e offeso. ©Marvel Comics Group

concorrenza di altri editori e dei loro supereroi, che lo porta a manifestare poteri sempre più stupefacenti e incredibili: non solo i normali sensi umani vengono acuiti, permettendo a Superman di leggere velocissimamente, sentire e parlare senza muovere le labbra a grandi distanze, ma addirittura lo vediamo fondere metalli, deviare una tempesta di meteore, spegnere una stella. In questo, Superman si differenzia dai "colleghi" nati subito dopo di lui, dotati di poteri ben più limitati e circoscritti.


SUB-MARINER
Bill Everett
HONOR, YOU HAVE BEEN INSULTED AND MISTREATED BY THE TREACHEROUS AMERICANS! WHAT DO YOU INTEND TO DO ABOUT IT, DOC?
SIR, I SHALL RETURN TO NEW YORK CITY AND DESTROY THE ENTIRE CONTINENT, USING THE METROPOLIS AS MY CENTRAL BASE!

L'ETA' DELL'ORO DEI SUPEREROI

Il periodo che va dal 1939 alla fine della seconda guerra mondiale deve essere considerato come l'"età dell'oro" dei supereroi. Nascono centinaia di nuovi personaggi con nomi, caratteristiche e origini sempre più curiose, e si moltiplicano gli albi a loro dedicati, tanto da raggiungere in breve tempo tirature di diversi milioni di copie. Molti di questi eroi ebbero in realtà una brevissima carriera, tanto che della maggior parte non rimane che un vago ricordo. Tra i più interessanti e popolari del periodo, meritano di essere citati **Amazing Man**, **Blue Beetle**, **Human Torch** e **Sub-Mariner**.
Amazing Man, di Bill Everett, è un giovane prescelto e istruito da un consiglio di sette savi tibetani, che gli conferiscono grandi poteri mentali per combattere il mondo del crimine. Amazing Man, che può trasformarsi anche in una nebbia verde, in un episodio di grande fascino sostiene la prima grande battaglia mentale della storia dei fumetti.

SUPERMAN dalla A alla Z

ACTION COMICS
Primo Comics Book a ospitare un supereroe. Il suo primo numero (marzo 1938) segna il debutto ufficiale di Superman.

BATMAN
Detective mascherato, che vive parte delle sue avventure in compagnia dell'Uomo d'Acciaio, cui è legato da una profonda amicizia. Nella sua identità segreta è il miliardario Bruce Wayne di Gotham City.

BEPPO
Superscimmietta appartenente alla legione dei Superpets, superanimali provenienti dal pianeta Krypton.



BIZARRO
Copia imperfetta di Superman, dai grotteschi tratti sfaccettati, creata da Lex Luthor grazie a un duplicatore di sua invenzione. I vari Superman-Bizarro, Lois Lane-Bizarro e via dicendo, abitano un curioso pianeta di forma cubica, dove tutto funziona esattamente al contrario rispetto alla Terra


IL NOME DI BRAINIAC MA PER LUNGO TEMPO NESSUNO È RIUSCITO A PENETRARE NEL SEGRETO DI QUEL MISTERIOSO ESSERE
MA SUPERMAN, CHE CONOSCE LA VERA IDENTITÀ DI BRAINIAC, RIUSCIRÀ A SCOPRIRE IL SEGRETO DELLA SUA FORZA, PERCHÉ LA SUA MENTE POSSA DIRE ADDIO!
OH NO! NON È LA MIA MENTE CHE SI SPEGNE!

BRAINIAC
Androide dal sofisticatissimo cervello, in grado di miniaturizzare intere città con i loro abitanti, come la kryptoniana Kandor, rinchiudendole in campane di vetro di cui fa collezione. In grado di viaggiare nello spazio e nel tempo Brainiac è uno dei più acerrimi e pericolosi nemici di Superman.

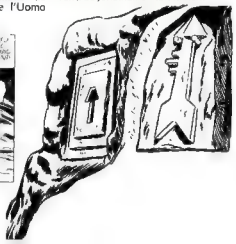
COMET
Supercavallo intelligente e telepatico, al servizio di Supergirl, reincarnazione di un centauro dell'antica Grecia.



FORTEZZA DELLA SOLITUDINE
Dei tre rifugi segreti di Superman, due sono situati nelle profondità marine e su un asteroide, mentre il più importante si trova tra i ghiacci del Polo Nord. Quest'ultimo funge da laboratorio, e soprattutto da museo: è qui infatti che l'Uomo d'Acciaio conserva Kandor, i trofei delle innumerevoli avventure, i ricordi più cari della sua vita



GENITORI
Lo scienziato Jor El e Lara sono i veri genitori di Superman, adottato sulla Terra da Jonathan e Martha Kent



JIMMY OLSEN
Fotografo del "Daily Planet", il giornale per cui lavora Clark Kent, è anche il migliore amico di Superman che gli ha regalato uno speciale orologio-radio col quale può essere chiamato in qualsiasi momento. E' fidanzato con Lucy, sorella di Lois Lane.

KAL EL
Nome kryptoniano di Superman.

KANDOR
Capitale di Krypton. Miniaturizzata da Brainiac, è sfuggita con i suoi 7 milioni di abitanti alla distruzione del pianeta e è conservata da Superman nella Fortezza della Solitudine. Vive grazie a un sole artificiale e fa da sfondo ad alcune avventure del supereroe, qui privo dei suoi poten





KRYPTO
Supercane intelligente, fedele compagno di Superman, vive anche avventure individuali o insieme agli altri superanimali

KRYPTON
Pianeta natale di Superman, sede di una civiltà molto saggia e progredita, esploso in seguito a una reazione atomica innescata dal suo nucleo instabile, composto da un elemento chiamato "urania"

KRYPTONITE
L'Uomo d'Acciaio ha un solo tallone di Achille: i frammenti radioattivi del suo pianeta natale. Esistono diversi tipi di kryptonite, dai vari effetti:
VERDE - è la più diffusa, le sue radiazioni, in dosi massicce, sono letali per Superman.
ROSSA - provoca mutamenti temporanei e imprevedibili, che durano ventiquattr'ore.
ORO - è la più pericolosa, se toccata priva permanentemente dei superpoteri
BLU - innocua per l'Uomo d'Acciaio, agisce solo su Bizarro
BIANCA - distrugge ogni tipo di vegetazione, ma è innocua per Superman.
SINTETICA - è stata creata da Luthor per minacciare ulteriormente l'Uomo d'Acciaio



LEX LUTHOR
Il nemico numero uno di Superman. Si tratta di un geniale scienziato terrestre dalle megalomani ambizioni e dalle infinite risorse, il cui scopo è distruggere l'Uomo d'Acciaio e conquistare il mondo. Nell'universo parallelo di Terra-Tre i ruoli però si invertono, e un Luthor "buono" sposa Lois Lane combattendo contro un Superman "cattivo". Da questo matrimonio nasce Alex Luthor, un personaggio fondamentale nella saga finale del multiuniverso DC. Nella versione più recente, Luthor è presentato come l'onnipotente e intoccabile padrone di un colossale impero economico.

METALLO
Uno dei più pericolosi nemici di Superman. Si tratta di John Corben, ex collega di Clark Kent, trasformato da un gruppo di malvagi in un criminale, dotato di un corpo d'acciaio e un cuore di kryptonite verde, recentemente è stato sostituito in questo ruolo di cattivo dal fratello Roger.

METROPOLIS
Immaginaria metropoli americana dove vive Superman.

Mr. MXYZPTLK
Buffo e stravagante ometto proveniente dalla quinta dimensione, il cui nome si pronuncia mix-yes-pitelek. Si tratta di un cattivo burlone dagli straordinari poteri, sempre pronto a mettere in difficoltà l'Uomo d'Acciaio, che per rimandarlo nella sua dimensione deve riuscire a fargli ripetere il suo nome al contrario





PARASSITA
Supercriminale che riesce ad assumere le caratteristiche e i poteri di Superman solo toccandolo.

PERRY WHITE
Il burbero ma simpatico direttore del "Daily Planet".

PROFESSIONE
Dapprima giornalista presso il "Daily Star", poi ribattezzato "Daily Planet", Superman nei panni di Clark Kent diventa negli anni settanta un cronista televisivo per la Galaxy Broadcasting System.

SMALLVILLE
La città dei coniugi Kent dove Superman trascorre la sua infanzia e adolescenza.

STREAKY
Simpatico supergatto di Supergirl, membro della legione dei superanimali.

SUPERGIRL
Cugina di Superman, il suo vero nome è Kara El. Nata e cresciuta ad Argo City, una città scagliata intatta nello spazio dall'esplosione di Krypton e in seguito distrutta da una pioggia di meteore, Kara El viene lanciata già ragazzina verso la Terra, dove assume l'identità segreta della studentessa Linda Lee Danvers. Dotata degli stessi poteri di Superman, aiuta il celebre cugino in molte imprese

UOMO SABBIA
Nella storia in cui una reazione nucleare trasforma tutta la kryptonite presente sulla Terra in ferro, rendendola innocua, Superman viene scagliato sulla sabbia di una spiaggia e, dall'impronta lasciata dal suo corpo, si materializza una "cosa nata dalla terra, dalla roccia e da quello scoppio di energia pura", in grado di assorbire i poteri dell'Uomo d'Acciaio. Nell'ultimo scontro, quest'essere sarà costretto a lasciare il nostro pianeta, dopo aver tuttavia drasticamente ridotto i poteri di Superman.

ZONA FANTASMA
Luogo ai confini della realtà dove vengono relegati in forma incorporea i criminali di Krypton, e in alcuni casi anche i nemici di Superman, grazie a uno speciale proiettore. Dalla zona fantasma è comunque possibile fuggire, tra e più frequenti evasioni quelle del generale Zod e dei supercriminali Jax Ur e Kru El.



Copertina del primo albo delle avventure di Lanterna Verde. Questo personaggio, dotato di fantastici poteri grazie a un magico anello, è stato proposto in diverse versioni. Quella curata da Neal Adams, Dick Giordano e Dennis O'Neil negli anni Settanta, è tra le più interessanti e fortunate. ©1941 by Jolaine Publications, Inc. Renewed ©1969 by National Periodical Publications, Inc.

Blue Beetle, di Charles Nicholas, è il poliziotto Dan Garrett che, ingerita una vitamina sperimentale, conosciuta come "2 X", acquisisce poteri eccezionali. Il suo costume è costituito da una cotta di maglia blu e da una mascherina nera. Human Torch disegnato da Carl Burgos su testo dello scrittore di gialli Mickey Spillane, prototipo del futuro e omonimo membro de **I Fantastici Quattro (Fantastic Four)**, non è in realtà un essere umano, ma un androide creato da uno scienziato, in grado di infiammarsi, volare e lanciare temibili palle di fuoco. In una serie di avventure, Human Torch ingaggia memorabili duelli conSub-Mariner, un personaggio creato da Bill Everett, che appare sul primo numero di *Marvel Comics* del novembre 1939. Il vero nome di questo principe degli abissi è Namor, figlio di un ufficiale della marina statunitense e di una principessa di Atlantide. Dominatore delle profondità oceaniche, Sub-Mariner è in grado di volare, parlare alle creature acquatiche e esercitare una forza straordinaria. Sempre tormentato da problemi esistenziali e un po' rissoso, Sub-Mariner è, inizialmente, più un supereroe negativo che un vero e proprio cattivo, in conflitto con la razza umana di cui rifiuta di comprendere la stupidità. Solo dopo lo scoppio della guerra decide, finalmente, di sfogare i suoi istinti bellicosi contro dei nemici riconosciuti come i nazisti. Sub-Mariner, pubblicato come Human Torch dalla Timely, inaugura una tipologia di supereroe complessato e inquieto che, negli anni Sessanta, avrebbe caratterizzato la sua casa editrice, ribattezzatasi Marvel Comics, portandola a contendere alla DC la leadership del settore.
Nel 1940, la Fawcett Publications dà vita a **Bulletman**, di Joe Small, l'uomo proiettile, la cui vera identità è quella del giovane poliziotto Jim Barr, rimasto orfano in circostanze cruente, che si dedica a una strenua lotta contro il crimine, mediante superpoteri acquisiti grazie a una pozione chimica da lui elaborata.

Spectre è probabilmente il più potente e misterioso dei supereroi. Può aumentare o diminuire a piacimento le proprie dimensioni, diventare invisibile e, addirittura, dialogare con Dio. Le avventure di questo incredibile personaggio sconfinano non di rado nel fantastico e nel soprannaturale. ©1940 Detective Comics, Inc Renewed ©1967 National Period cal Publ cations, Inc



SHAZAM! ARRIVA CAPITAN MARVEL

Cavallo di battaglia di questa casa editrice è però **Capitan Marvel** (**Captain Marvel**), che per alcuni anni contrastò, nelle simpatie del pubblico americano, il successo di Superman. Creato da Bill Parker e disegnato da Charles Clarence Beck sulla fisionomia dell'attore cinematografico Fred MacMurray, questo supereroe, dopo una fugace apparizione come **Capitan Thunder**, debuttò nel febbraio del 1940 su *Whiz Comics*.
Capitan Marvel è in realtà Billy Batson, un ragazzino orfano, condizione prediletta dai creatori di supereroi per sottolineare il destino di solitari proprio di questi personaggi. Il piccolo Billy viene chiamato da un antico stregone egiziano di nome Shazam, che ha sempre combattuto il male nel mondo, e scelto per continuare questa missione. Per trasformarsi, in un attimo, in Capitan Marvel, un uomo muscoloso, con tanto di tuta rossa aderente, stivali, mantellina e un fulmine giallo stilizzato sul petto, basta che Billy pronunci la parola magica: "Shazam!". Le lettere che compongono questa parola, sono le iniziali dei divini ispiratori dei suoi poteri: la saggezza di **S**alomone, la forza di Ercole (**H**ercules in inglese), la resistenza di **A**tlante, il potere di **Z**eus, il coraggio di **A**chille e la velocità di **M**ercurio. Le storie di questo "mortale più potente del mondo", semplici e lineari sia nei testi che nei disegni, si rivolgevano prevalentemente a un pubblico di ragazzi, che non avevano difficoltà a identificarsi in un loro coetaneo capace di trasformarsi, per magia, non solo in un adulto, ma, addirittura, in un eroe fortissimo e volante.
Per stare al passo con la richiesta di sempre nuove storie, l'editore moltiplicò le testate e le avventure di Capitan Marvel, creando una intera famiglia attorno al personaggio. **Mary Marvel**, la sorella gemella di Billy creata da Otto Binder, impiega la stessa parola magica "Shazam!", le cui iniziali in questo caso si riferiscono alla grazia di **S**elene, alla forza di Ippolita (**H**ippolyte in inglese), all'abilità di **A**rianna, all'agilità di **Z**efiro, alla bellezza di **A**urora e alla saggezza di **M**inerva. **Capitan Marvel Junior** è un ragazzino storpio di nome Freedy Freeman, che si trasforma in supereroe mantenendo però la propria età, semplicemente pronunciando "Capitan Marvel!". Questa versione giovanile dell'eroe maggiore fu una scelta più che indovinata, per l'enorme successo suscitato fra gli adolescenti, che costituivano la schiera più folta degli appassionati lettori dei *comic books*.

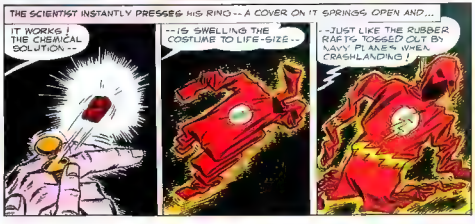


La prima versione di Flash, creato nel 1940 da Gardner Fox e Harry Lampert. ©National Periodical Publications, Inc.

Capitan Marvel minacciò a lungo la popolarità di Superman, tanto che, nel 1941, la DC Comics promosse un'azione legale per plagio contro la Fawcett Publications, anche se tra le innumerevoli imitazioni, più o meno scoperte, dell'Uomo d'Acciaio, l'eroe di Parker e Beck è certo quello che meno avrebbe meritato una simile accusa. La controversia durò fino al gennaio del 1954, quando Capitan Marvel, soprattutto a causa di un grosso calo di popolarità, cessò le pubblicazioni.
Nel 1940, di fronte al grande successo di supereroi con sempre più bizzarre caratteristiche, giustificate con sempre minor credibilità, la casa editrice di Superman dà vita a una serie di nuovi personaggi per mantenere il proprio primato nel settore: **Spectre**, **Lanterna Verde (Green Lantern)** e **Flash**. Spectre, di Jerome Siegel e Bernard Baily, è il detective Jim Corrigan, ucciso da una banda di gangster nel tentativo di salvare la sua fidanzata, e resuscitato per volontà divina, sotto forma di spettro onnipotente e invulnerabile, per estirpare il male dalla Terra e dall'universo. Questo personaggio incarna il messaggio simbolico più segreto e profondo della figura di eletto del supereroe, chiamato dal destino a una missione di salvezza universale, che trascende il singolo individuo a favore dell'intera umanità.


THERE MUST BE SOME WAY I CAN USE THIS UNIQUE SPEED TO HELP HUMANITY!...
HMMM--THIS GIVES ME AN IDEA!
FLASH COMICS
SOMETIME LATER... AT THE LAB...
THE REMOTE CONTROL HOOKUP I'VE FIXED UP WITH THE ALARM SYSTEM AT HEAD-GLASTER'S PAYROFF IT'S SIGNALLING THAT THE BURGLAR ALARM AT THE CENTRAL BANK HAS BEEN TRIPPED!
BZZZZZZZZZZZZ

Flash nella versione del 1956. Il chimico Barry Allen, divenuto l'uomo più veloce del mondo in seguito a un incidente di laboratorio, decide di intraprendere la carriera di supereroe assumendo l'identità del Flash a fumetti degli anni Quaranta. Il suo costume è celato in un anello dal quale può materializzarsi in un istante. ©National Periodical Publications, Inc.


THE SCIENTIST INSTANTLY PRESSES HIS RING--A COVER ON IT SPRINGS OPEN AND...
IT WORKS! THE CHEMICAL SOLUTION--
--IS SWELLING THE COSTUME TO LIFE-SIZE--
--JUST LIKE THE RUBBER RAFTS TOSSED OUT BY NAVY PLANES WHEN CRASH-LANDING!

Flash è una moderna versione del mitico Mercurio, il veloce messaggero degli dei greci. Le avventure di questo personaggio, tra i più amati dagli appassionati del genere, sono estremamente affascinanti grazie anche a una fantastica galleria di supercattivi. ©National Periodical Publications, Inc.



Flash e Lanterna Verde sono i capostipiti di una lunga serie di personaggi destinati nel corso del tempo a "ritornare" con identità sempre diverse. Una tendenza, questa, che crescerà moltiplicando protagonisti, terre e situazioni al punto di creare una vera e propria Babele, il "multiuniverso" dei supereroi DC.

FLASH: L'UOMO PIU VELOCE DEL MONDO

Il Flash creato nel 1940 da Gardner Fox e Harry Lampert, è Jay Garrick, uno studente, che diviene "l'uomo più veloce del mondo" dopo aver incidentalmente inalato vapori di acqua pesante durante un esperimento di laboratorio. Pur battendosi contro criminali eccentrici quanto ingegnosi, come **Il Violinista (The Fiddler)**, che piega il prossimo ai propri voleri grazie al suono di un violino Stradivari, le sue avventure non superano di molto i limiti della credibilità. Flash, apparso per l'ultima volta nel 1951, ritorna cinque anni dopo, grazie alle matite di Carmine Infantino, quando un altro giovane



Plastic Man è una delle prime parodie dei supereroi. Questo divertente e paradossale personaggio è in grado di assumere forme stranissime, allungando a piacimento il proprio corpo come se fosse di gomma. Apparso nel 1941, Plastic Man continua ancor oggi la sua beffa lotta contro il mondo del crimine.
©National Periodical Publications, Inc

chimico di nome Barry Allen, nell'ennesimo incidente di laboratorio, viene colpito da un fulmine e investito da un miscuglio di sostanze chimiche, che lo trasformano in un uomo in grado di muoversi e correre a velocità incredibili. Barry Allen decide quindi di assumere il nome di Flash, ispirandosi all'identità del vecchio eroe protagonista di una serie di fumetti. Questa curiosa trovata rappresenta un meccanismo fondamentale per rinnovare e assicurare la continuità, anche sul piano commerciale, tra generazioni e modelli diversi di supereroi.

Nel caso di Lanterna Verde, assistiamo addirittura a ben quattro reincarnazioni. Il primo, creato dalla fantasia di Bill Finger e Mart Nodell, è l'ingegnere Alan Scott che, sopravvissuto a un disastro ferroviario, si ritrova in mano una magica lanterna, da cui ricaverà un anello in grado di dargli facoltà e poteri straordinari.

Alla fine degli anni Cinquanta, il personaggio appare nella sua seconda e più importante versione, quella firmata da Gardner Fox e Gil Kane. In questo caso Lanterna Verde è il pilota collaudatore Hal Jordan, che soccorre un alieno precipitato sulla Terra, membro dello speciale corpo dei Guardiani dell'Universo detto **Lanterne verdi (Green Lanterns)**. Ereditato l'anello del potere, l'uomo si ritrova in grado di trasformare i propri pensieri in realtà materiali.

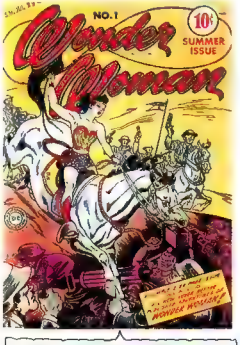
Semplificato nell'abbigliamento, una tenuta verde e nera con classica mascherina alla Zorro, il personaggio vive avventure a sfondo fantascientifico lottando contro il potente **Sinestro** Curioso e complesso inoltre il suo rapporto sentimentale con Carol Ferris, la sua ragazza, che sotto ipnosi si trasforma in **Star Sapphire**, acerrima nemica di Lanterna Verde.

Negli anni Settanta Lanterna Verde viene addirittura impersonato da John Stewart, un ragazzo di colore, mentre un qualsiasi Guy Gardner è l'ultimo nella lista dei pretendenti al titolo.

©National Periodical Publications, Inc.


MARS!
I SHOULD'VE ANTICIPATED HIS DEVILTRY WAS BEHIND THIS!
HE IS SOMEHOW SPURRING NUBIA TO ATTACK ME!
BUT— WHY DID HER INSTINCTS FORCE HER TO HESITATE?

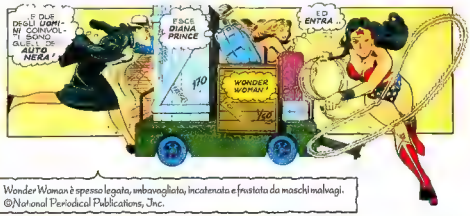
"Voi uomini siete tutti uguali! Adorate la guerra e il trionfo...". Una delle battute preferite di Wonder Woman, la prima supereroina del mondo dei fumetti. Nonostante il suo impegno patriottico, Wonder Woman rimane fermamente convinta che la psicologia e l'indole maschili siano una costante minaccia per la pace dell'umanità. ©National Periodical Publications, Inc.



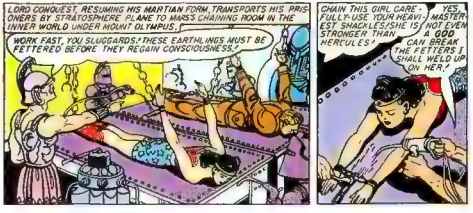
Il primo albo di Wonder Woman, dell'estate del 1942. ©1942 Wonder Woman Publ. Co., Inc. Renewed ©1970 by National Periodical Publications, Inc.

E' ancora nel 1940, così prolifico di supereroi, che, per la prima volta nella storia dei fumetti, la DC Comics decide di riunire la maggior parte dei propri personaggi in un gruppo, la **Justice Society of America**, che vive avventure proprie permettendo, non di rado, a caratteri minori di continuare a "esistere" dopo l'appannamento della carriera individuale, un'idea, questa, che sarebbe in seguito stata ripresa e ampliata, come nel caso della **Legione dei Supereroi (Legion of Superheroes)**, creata nel 1958.

Nel 1941 nasce **Plastic Man**, di Jack Cole, che, per il tono generale e le situazioni grottesche, è una delle prime e più riuscite parodie dei supereroi. Questo strano personaggio è, alle origini, un criminale che, abbandonato dai compagni mentre cerca di sfuggire alla polizia, viene investito da un getto d'acido, per effetto del quale si scoprirà in grado di allungare a piacere il proprio corpo, e trasformarlo in un fulmine lampeggiante, un aliante e infinite altre cose. Convertitosi alla legge e alla giustizia, l'uomo assume l'identità di Plastic Man, le cui avventure, al fianco del maldestro assistente **Woozy Winks**, si connoteranno via via in modo sempre più umoristico. Ancora più manifesta e divertita, la dimensione di parodia dell'universo dei supereroi delle storie di **Supersnipe**, creato nel 1942 da Ed Gruskin e George Marcou, il cui protagonista è Koppy McFad, un ragazzo di otto anni che si vanta di essere il maggior collezionista di *comic books* d'America. Anche se privo di superpoteri, Supersnipe quando indossa il suo costume di coniglio volante combatte contro criminali veri o immaginari, in compagnia di un bizzarro drappello di ragazzini.



Wonder Woman è spesso legata, imbavagliata, incatenata e frustata da maschi malvagi. ©National Periodical Publications, Inc.


LORD CONQUEST, RESUMING HIS MARTIAN FORM, TRANSPORTS HIS PRISONERS BY STRATOSPHERE PLANE TO MARS'S CHAINING ROOM IN THE INNER WORLD UNDER MOUNT OLYMPUS.
WORK FAST, YOU SLUGGARDS! THESE EARTHLINGS MUST BE FETTERED BEFORE THEY REGAIN CONSCIOUSNESS.
CHAIN THIS GIRL CAREFULLY-USE YOUR HEAVIEST SHACKLES! SHE IS NOT EVEN STRONGER THAN HERCULES!
YES, MASTER! A GOD CAN BREAK THE FETTERS I SHALL WELD UP ON HER.

WONDER WOMAN, LA DONNA [illegible]

La nascita di **Wonder Woman**, la prima superdonna nella storia dei fumetti, non fu frutto della semplice creatività di un autore, bensì un attento studio sui gusti e le tendenze del pubblico. Agli inizi degli anni Quaranta, la DC Comics decise di assumere il dottor William Marston, psicologo e pioniere nello studio del movimento di liberazione femminile, per apportare miglioramenti alle proprie pubblicazioni. Lo psicologo, dopo una meditata analisi delle storie dell'Uomo d'Acciaio e di quelle prodotte dalla concorrenza,

giunse alla conclusione che l'unico lato debole del "prodotto supereroi" era la mancanza di un personaggio che fosse la versione al femminile di Superman. Secondo Marston, sarebbe stata la donna, che andava assumendo un ruolo sempre più importante nel mondo, la protagonista ideale dei fumetti del futuro. Le sue proposte suscitarono parecchie perplessità, anche perché tutti i precedenti tentativi di introdurre le donne nei fumetti avventurosi come protagoniste si erano conclusi negativamente. L'editore tuttavia, convinto dell'idea, gli diede fiducia e soprattutto carta bianca per realizzarla.
Lo stesso Marston stese così, con lo pseudonimo di Charles Moulton, alcune storie che furono disegnate da Harry G. Peters. Sul numero 8 di *All Star comics*, nel dicembre del 1941, nasce Wonder Woman, ottenendo un immediato successo. Dotata di superpoteri e di eccezionale forza fisica, Wonder Woman è un'attraente principessa delle Amazzoni, figlia della regina Ippolita, nata sull'isola Paradiso, dove non sono ammessi gli uomini: "Fornita della saggezza di Athena, della forza di Ercole, della velocità di Mercurio, il tutto mimetizzato sotto la bellezza di Afrodite, la principessa Diana ha rinunciato alla propria immortalità per entrare nel mondo degli uomini come la più grande delle Amazzoni..." e aiutare l'umanità dopo il coinvolgimento degli Stati Uniti nella seconda guerra mondiale. Quando non è impegnata in qualche azione, la troviamo sotto le spoglie di Diana Prince, ausiliaria dell'esercito americano, del tutto simile a una donna normale, con tanto di grandi occhiali che ne fanno una perfetta copia al femminile di Clark Kent. Wonder Woman si serve di un magico "lazo" dorato, di un aereo invisibile e di fantastici braccialetti in grado di deviare i proiettili, indossa un succinto costume a stelle e strisce, che evidenzia le sue giunoniche forme da pin-up, e lascia trapelare una certa diffidenza e antipatia per il sesso forte. Di fatto, l'eroina si batte, con un velato accenno di inconscio "femminismo", contro spie, ladri e criminali immancabilmente di sesso maschile, certa che i valori della psicologia femminile siano la sola speranza dell'umanità.
Wonder Woman, non di rado legata, imbavagliata, incatenata e frustata, abbandona progressivamente queste situazioni, un po' morbose e al limite del sadismo, soprattutto dopo la morte del suo autore nel 1947.

Capitan America e il suo giovane amico Bucky Barnes in azione. Creato nel 1941, questo personaggio vestito dei colori della bandiera americana divenne in breve tempo una delle espressioni più chiare del patriottismo nazionale, come simbolo del combattente ideale sempre pronto a sbaragliare intere orde di feroci nemici
©Marvel Comics Group



L'età dell'oro dei supereroi coincide non a caso con lo scoppio del secondo conflitto mondiale, palestra ideale per le spettacolari imprese di eroi vecchi e nuovi, costretti da esigenze di propaganda bellica a un impegno incondizionato. Arruolarsi divenne quasi indispensabile, e tutti vollero rispondere all'appello della patria. In particolare **Capitan America** (**Captain America**), creato nel marzo 1941 da Jack Kirby e Joe Simon per la Timely, incarna in chiave totalmente propagandistica lo spirito patriottico americano, come simbolo del combattente ideale. Le origini del personaggio vedono il giovane Steve Rogers, dapprima esonerato dal servizio militare per la sua debole costituzione, trasformarsi in un superuomo grazie a una pozione segreta preparata da uno scienziato, ucciso dai nazisti prima di poter creare un intero esercito di soldati invincibili. Impegnatissimo su tutti i fronti, l'eroe veste i colori nazionali, bianco rosso e blu, servendosi in mille modi di uno scudo dalla bianca stella, stemma dell'esercito americano. Capitan America è il nemico più acerrimo di nazisti e giapponesi: avvincenti e leggendarie sono in particolare le battaglie che sostiene contro il terribile **Teschio** (**Skull**), il più crudele supercattivo al servizio degli avversari.

Il terribile Barone Blitzkrieg. Creato da Cherry Conway e Curt Lopez per una storia di Superman del 1978, questo invasato supereroe nazista avrebbe fatto la felicità del ministro della propaganda del Terzo Reich. Infastidito dall'impegno profuso dal supereroe americano nel conflitto in corso, Goebbels sentenziò che Superman non poteva che essere ebreo! ©DC Comics, Inc.


Quale sia il suo vero nome, nessuno lo sa. Sappiamo solo che fu comandato un campo di concentramento in Polonia nel 1940...
DI SECONDA MANO DI NUOVO NORD-OVEST E SUPERMAN NON HA MAI MANCATO PIÙ!
FRATTO!
AMICO
FRATELLO
CAMERATA
VIVA SUPERMAN!
PIETÀ, PER UN UOMO CHE HA FRATTO!
Una delle più importanti missioni di Superman durante la guerra: salvare Babbo Natale, rapito dai nazisti. ©National Comics Publications, Inc
...perciò il Führer ordinò ai dottori di somministrargli una serie di droghe sperimentali, per liberare il primo sottomarino dalle mani...
Questa droghe diedero al Barone la capacità di controllare l'intera energia del suo corpo, confondendo gli una forza micidiale... una maschera di... Arrenditi...
...e una velocità fulminea che si adatterano al nuovo nome coniato per lui dallo stesso Hitler, in onore alle sue idiote tedesche... Barone Blitzkrieg!
SUPERMAN
LEGGETE L'ARTICOLO DI PAGINA 3 SUL NUOVO SUPERMAN!
SUPERMAN KILLER DEL CUORE DI KRYPTONITE!
Il tallone d'Achille di Superman: la kryptonite. I frammenti radioattivi del pianeta natale dell'eroe hanno su di lui effetti addirittura letali, e sono ovviamente impiegati dai suoi nemici per distruggerlo. ©DC Comics, Inc.

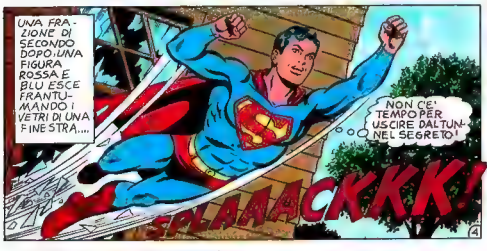


Durante la guerra, tutti i supereroi si diedero da fare contro i nemici della democrazia, compresi Human Torch e Submariner, sino a quel momento in pessimi rapporti col genere umano, alleati con Capitan America nella **All Winners Squad**.
Superman è fra i più attivi, arrestando spie, pubblicizzando la vendita dei Buoni del Tesoro, e volando in Europa per distruggere carri armati, sommergibili e aerei della Luftwaffe, con tale successo che, poco prima del fatidico sbarco in Normandia, il ministro della propaganda nazista Goebbels firmò, su *Das Schwarz Korps*, un articolo nel quale sosteneva che l'Uomo d'Acciaio non poteva che essere ebreo! Se nella Germania nazista fossero esistiti i fumetti, Hitler avrebbe potuto contrapporre a Superman un "supereroe ariano", con tanto di svastica sul petto: ma questo personaggio apparirà solo nel 1978, grazie alla fantasia degli autori americani.

Lex Luthor, il più antico e pericoloso nemico di Superman. Si tratta di un geniale scienziato, di inesauribile ingegno e maturità, la cui presenza nelle avventure dell'Uomo d'Acciaio è familiare e quasi gradita ai lettori. ©National Comics Pubications, Inc.

Una Super-Girl, sperimentale anche nel nome, appare per la prima volta in una storia del 1958, disegnata da Dick Sprang e Stan Kaye su testi di Otto Binder. Evocata dall'amico di Superman Jimmy Olsen, grazie a un totem magico, si sacrifica per salvare Superman dalle mortali radiazioni della kryptonite verde. ©DC Comics, Inc.
Superboy, creato nel 1945, non è altri che Superman da ragazzo. Le sue avventure a Smallville ricalcano quelle dell'eroe adulto, rivolgendosi soprattutto ai lettori più giovani di cui riflettono i comportamenti. ©DC Comics, Inc.




UNA FRAZIONE DI SECONDO DOPO UNA FIGURA ROSSA E BLU ESCE FRANTUMANDO I VETRI DI UNA FINESTRA...
NON C'È TEMPO PER USCIRE DAL TUNNEL SEGRETO!
SPLAAACKKK!

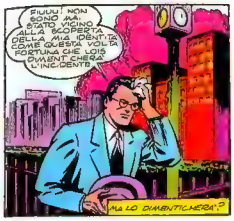


Supergirl esordisce nel maggio 1959. Cugina di Superman, il suo vero nome è Kara El. Nata e cresciuta ad Argo City, scagliata nello spazio dalla esplosione di Krypton e poi distrutta da una pioggia di meteore, Kara El viene lanciata verso la Terra, dove assume l'identità di Linda Dee Danvers ©National Comics Pubications, Inc.



LA GUERRA È FINITA, TUTTI A CASA!

Vinta la guerra, i supereroi tornano a casa, alle loro identità segrete e alla "solita" routine, che prevede un modello narrativo collaudato e preciso, costruito su uno schema ripetitivo. Avvenimenti ordinari e straordinari, peripezie, casi pietosi o terrificanti, culminanti nella minaccia di una catastrofe, reale o solo fittizia, richiedono pressoché quotidianamente l'intervento dell'eroe. Gli ostacoli da superare sono di volta in volta sempre più curiosi e imprevedibili: cataclismi che incombono su singole città o interi pianeti, invenzioni diaboliche di scienziati, trame minacciose e singolari tessute da supercriminali. Né mancano le missioni nel tempo e nello spazio, per difendere la Terra, talvolta l'intera Galassia da minacce aliene oppure provenienti da altre dimensioni. La lotta si sviluppa abitualmente attraverso un frenetico e paradossale spreco di mezzi, e raggiunge il massimo della tensione nel rischio apparente di una sconfitta dell'eroe.
Come sottolineato ed evidenziato frequentemente dalle illustrazioni di copertina degli albi, l'eroe in difficoltà rappresenta il momento narrativo più coinvolgente delle storie. Il lettore sa benissimo chi vincerà alla fine, quindi le pagine più affascinanti, l'apice della suspence, è proprio il "come" l'eroe riuscirà a ribaltare la situazione.
L'immancabile epilogo positivo delle avventure dei supereroi prevede il ritorno alla situazione di partenza: la sconfitta del cattivo di turno è generalmente solo temporanea, poiché questi antagonisti degli eroi sono destinati anch'essi a non "morire" mai. Il leit-motiv dominante di questi racconti diventa così il


SUUU! NON SONO MAI STATO VICINO ALLA SCOPERTA DELLA MIA IDENTITÀ COME QUESTA VOLTA FORTUNA CHE LOIS EVIDENTEMENTE CERCA L'INCIDENTE...
MA LO DIMENTICHERÀ!

Oltre a difendere la Terra da minacce di ogni tipo, assil a di Superman è la continua salvaguardia della propria identità segreta, in particolar modo dall'insistente curiosità di Lois Lane. (©DC Comics, Inc.)

ritorno del supercattivo, nelle cui sempre più minacciose risorse si esprimono al massimo la fantasia e l'immaginazione degli autori: valga come esempio per tutti quello di **Lex Luthor**, uno scienziato di straordinaria intelligenza, nemico giurato di Superman, le cui astute trame sembrano pensate più per stupire il lettore che non per essere concretamente portate a termine.

GLI ANNI CINQUANTA E IL PRINCIPIO DELLA CRISI

Reduci dalla guerra, non tutti i supereroi riescono a ritrovare la propria "identità" e conservare quella popolarità che, per molti, tra il 1945 e i primi anni Cinquanta, inizia a declinare sensibilmente, con cali di tiratura e la scomparsa di non pochi albi. Diversi i motivi della crisi, tra cui gli evidenti limiti retorici che lasciano trapelare molti di questi paladini della giustizia, costretti a impiegare poteri sempre più assurdi e spropositati. All'inizio, il rapporto di identificazione eroe-lettore risultava immediato e diretto; durante la guerra era "giustificato" dall'emergenza; dopo il conflitto, è proprio la sua funzione evasiva a essere messa in discussione.

Nell'arco di questi anni, l'America subisce profonde trasformazioni tecnologiche, politiche e culturali, che si riflettono sui gusti del pubblico: dal clima censorio e moralista degli anni della cosiddetta guerra fredda all'affermazione della televisione come mezzo di comunicazione dominante, fino alle mode che il mondo dei teenagers e degli adolescenti scopre attraverso i nuovi miti cinematografici e musicali, dal rock'n'roll di Elvis Presley alla "Gioventù bruciata" di James Dean.

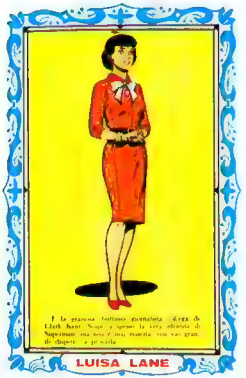
Solo un supereroe poteva salvare il genere: Superman. E' proprio in questi anni che l'Uomo d'Acciaio conosce una seconda giovinezza, un periodo che con la nascita di **Superboy**, di **Supergirl** e di altre serie parallele vede una continua espansione del suo successo e della sua popolarità. All'inizio della sua leggenda, Superman è un eroe già "adulto", che ha bruciato, non si sa come, le tappe di un'adolescenza trascorsa nell'anonimato e sulla quale non si raccontano aneddoti. Ma nel 1945, gli sceneggiatori, alla continua ricerca di nuovi spunti e sviluppi per le storie, incominciano a sfruttare proprio quel periodo, inventando Superboy. Le avventure di Superman da ragazzo, pubblicate autonomamente sulla testata *Superboy* a partire dal


INVIATO SULLA TERRA AL MOMENTO DELL'ESPLOSIONE DEL SUO PIANETA KRYPTON, IL PICCOLO KAL-EL È ADOTTATO DA JONATHAN E MARTHA KENT, CHE GLI DANNO IL NOME DI CLARK. I SUOI SUPER-POTERI FARANNO DI LUI IL PIU' GRANDE EROE DEL MONDO! ECCO SUPERBOY: UN GIORNO SARA' SUPERMAN!
SUPERBOY
SBOY
NON AVREI MAI CREDUTO, MA NON HO SCELTA!
SE VOGLIO CHE SUPERBOY CONTINUI A..
VIVERE!

Supergirl ha gli stessi poteri di Superman e ne risulta sostanzialmente un doppione. Al suo apparire destarono un certo scalpore le audaci minigonne. Per questo motivo il personaggio, nella edizione italiana, fu presentato a lungo con le gambe dipinte di blu, come l'uniforme. ©DC Comics, Inc.

GLI AMORI DI SUPERMAN





Essere dei supereroi comporta dei sacrifici, soprattutto sul piano degli affetti.
Superman, totalmente dedito alla sua missione, è costretto a non legarsi alle donne che ama, vivendo questo aspetto delle sue storie, quasi sempre "immaginarie", in una evidente dimensione platonica.
La sua complessa e immatura vita sentimentale è certamente condizionata, più che da un sotteso voto di castità, dai risvolti quasi schizofrenici della doppia identità.
L'eroe, infatti, preda ambita per tutte le donne del mondo come Superman, è regolarmente ignorato e rifiutato quando si cala nei panni di Clark Kent.
Attraverso il meccanismo di identificazione del lettore, Superman rispecchia in questo la profonda insicurezza, sul piano emotivo e sentimentale, dell'uomo medio americano.
La prima e più importante donna della vita di Superman è sicuramente **Lois Lane**, una graziosa e intrigante brunetta collega di Clark Kent nel quotidiano "Daily Planet", eternamente impegnata a cercare di scoprire l'identità segreta dell'eroe di cui si è innamorata. La "doppia vita" dell'Uomo d'Acciaio è responsabile di un paradossale e movimentato triangolo sentimentale: Superman e Lois Lane si amano, ma l'eroe, che in realtà vorrebbe essere apprezzato non solo per i superpoteri, è costretto a sfuggirla per difendere la propria identità segreta dalla curiosità

SUPERMAN IN ITALIA



Ribattezzato "Ciclone, l'uomo fenomeno" e presentato come "un essere dinamico, travolgente, irresistibile e dotato di poteri sovrannaturali addirittura incredibili", Superman fa la sua prima comparsa in Italia nel settembre del 1939, sul numero 299 del settimanale *Audace*. Al fine di evitare problemi con la censura fascista, molto severa nei confronti dei fumetti americani, gli editori usarono l'espediente di attribuire la paternità del personaggio a due italiani, il soggettista Vincenzo Baggioli e suo fratello Zenobio, come autore dei disegni.
Nel dopoguerra, le avventure dell'Uomo d'Acciaio sono pubblicate saltuariamente su varie testate, finché, a partire dal 1954, sugli *Albi del Falco* editi da Mondadori appare **Nembo Kid**, letteralmente "Ragazzo Nuvola", il nome con il quale per molti anni sarà curiosamente chiamato Superman in Italia. A lungo Nembo Kid agì su questi albi senza la caratteristica "S" rossa, inscritta nello scudo giallo sul petto. Mondadori, che fino al 1970 pubblicherà in esclusiva tutti i supereroi della DC Comics, fece realizzare alcune storie dell'Uomo d'Acciaio da sceneggiatori quali Pier Carpi e Roberto Catalano, e da disegnatori come Marco Rota e Sergio Tarquinio, nel tentativo di avvicinarlo ai gusti del pubblico italiano.
Dal 1970 ad oggi, Superman ha avuto diversi editori fra cui la Cenisio, tra le più attente e scrupolose nel proporre le più recenti avventure dell'eroe, che dall'agosto 1988 compare, nella versione di John Byrne, sulla rivista *Corto Maltese*.

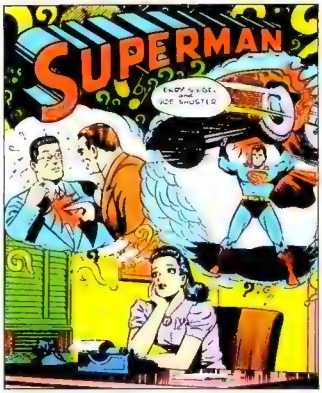
della ragazza. Sempre per questo motivo, Clark Kent deve fingere una timidezza e una vigliaccheria addirittura eccessive, al punto che Lois non solo non lo stima, ma giunge addirittura a canzonarlo e umiliarlo contrapponendogli l'ardimentoso Superman!



Dopo essere stata al fianco di Superman per circa vent'anni, Lois Lane ha avuto l'onore di un albo interamente dedicato alle sue avventure, prevalentemente indirizzato al pubblico femminile, fitto di storie in cui, forse per ingelosire il suo prediletto, non disdegna la corte di attori, rajah indiani, giovani miliardari e affascinanti extraterrestri.

La rivale per eccellenza di Lois è la bionda **Lana Lang**, già compagna di liceo di Clark Kent, negli anni dell'adolescenza a Smallville, protagonista di molte storie di **Superboy**, in cui il lato sentimentale quasi non compare.

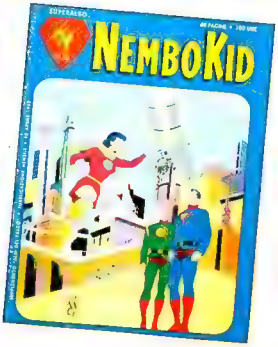
Al periodo dell'università risale invece il grande amore "impossibile" di Superman con la sirena di Atlantide **Lori Lemaris**, proprio come quello per l'attrice kryptoniana, **Lyla Lerrol**, che l'eroe incontra durante un viaggio a ritroso nel tempo sul suo pianeta natale. Questa curiosa serie di donne con le stesse iniziali si chiude con un'altra attrice, questa volta terrestre, **Lyrica Lloyd**, amata da Clark Kent quando viene scelto per interpretare la sua possente controparte in un film. L'eroe giunge addirittura a rivelare alla donna la propria identità segreta, poco prima di vederla morire per un male incurabile. Negli anni Ottanta la serie delle donne con la doppia L lascia il posto alla bionda e provocante **Catherine Grant**.






SUPERMAN
NEMBO KID
ATTENZIONE!
LETTORI: IN QUESTO NUMERO SCHOLLY PORTA TE LEG. E LA SUA SQUADRA TENTA L'IMPOSSIBILE: SALVARE LA PELLE DI LANA LANG!
RARITÀ da COLLEZIONISTI!



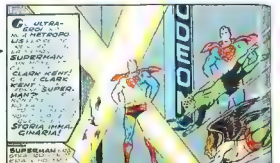


marzo 1949, oltre a rispondere alla continua richiesta di nuove avventure da parte del pubblico, ammiccano in modo evidente ai lettori più giovani, replicando il fortunato espediente editoriale già sperimentato dalla Fawcett Publications, qualche anno prima, con il personaggio di Capitan Marvel Junior. I racconti sulla giovinezza di Superman da un lato contraddicono la sua "biografia" ufficiale, dall'altro rendono necessaria la continua reinvenzione delle origini del supereroe. I sempre nuovi autori e sceneggiatori dell'Uomo d'Acciaio non perdono, in questo periodo, l'occasione di raccontare, come se fosse la prima volta, con piccole e grandi varianti, chi è, come è nato, quali sono i suoi miracolosi poteri, rispondendo alla curiosità e alle attese dei nuovi e sempre più numerosi lettori. Se a tutto questo uniamo il proliferare delle "storie immaginarie", del tipo "cosa sarebbe successo se…" (se Superman si fosse sposato, se fosse stato ucciso da Lex Luthor, o se quest'ultimo fosse stato buono), si delinea una precisa scelta narrativa, influenzata senz'altro dalle classiche storie di fantascienza su mondi alternativi, paradossi temporali e universi paralleli, ideati in questi anni da scrittori come Isaac Asimov e Fredric Brown.

Il sogno segreto di Clark Kent sposare la collega Lois Lane. Il che, dopo le tante storie immaginarie, accadrà realmente nell'universo parallelo di Terra-Due. ©DC Comics, Inc

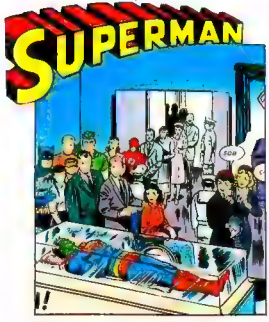

POCO A POCO CLARK SCOPRE TUTTO CIÒ CHE SUPERMAN NEL CUORE DI LUISA
LUISA LOIS SEI GENIALE!
BOH! MI SENTO STRANO QUANDO MI PARLA!
AH CARO QUANDO VUOI!

Negli anni Cinquanta, sugli albi di Superman proliferarono le cosiddette storie immaginarie. In queste avventure, dichiaratamente di pura fantasia, si immaginavano innumerevoli varianti alla biografia ufficiale dell'eroe, del tipo: cosa sarebbe successo se... Superman si fosse sposato, se anche i suoi genitori fossero giunti sulla terra, e via dicendo. ©National Periodical Publications, Inc




COS' UN BEL COCCO, NO, CONJUNX, NON OLSEN TESTING-NO E LUCY LANE CHE GALLA...
VI DICHIARO MARITO E MOGLIE!
CON MOLTO PIACERE SUPERMAN COME TESTIMONIO!
MI SPIACE SOLO DI NON AVER AVUTO ANCHE IL SIG. CLARK!

1961. Il mondo intero piange la morte di Superman. Per fortuna, si tratta soltanto di una storia immaginaria, scritta da Jerry Siegel e assegnata da Kurt Swan e George Klein. Ucciso da Lex Luthor, l'Uomo d'Acciaio viene sepolto con tutti gli onori, mentre Supergirl assume il suo incarico di difensore dell'umanità. ©DC Comics, Inc.

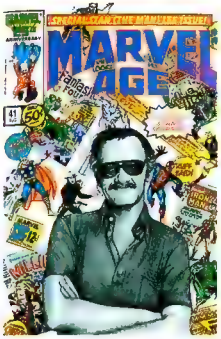


Da questa complessa, ma affascinante invenzione, nascerà il "multiuniverso" DC, una nuova mitologia a fumetti, basata sull'idea delle Terre parallele: Terra-Uno, su cui vivono Superman con un passato da Superboy, e le "seconde" versioni di Flash e Lanterna Verde, accanto ad altri personaggi nati a cavallo degli anni Sessanta; Terra-Due, in cui troviamo gli eroi "originari", le prime versioni di Flash e Lanterna Verde, al fianco del primo Superman, sposato con Lois Lane e incredibilmente invecchiato; Terra-Tre, dove i buoni sono cattivi e viceversa; Terra-Quattro e Terra-S, dove agiscono eroi di case editrici minori, fallite e acquistate dalla DC, come Capitan Marvel della Fawcett e **Captain Atom** della Charlton; fino al paradosso di Terra-X, dove i nazisti hanno vinto la guerra.

E' nella storia "Flash nei due mondi", pubblicata nel settembre 1961, che, attraverso un viaggio interdimensionale, Barry Allen, il nuovo Flash, incontra il suo predecessore Jay Garrick, inaugurando un tipo di storie "impossibili", tipiche di quella che sarà chiamata, negli anni Sessanta, la nuova età dell'oro dei supereroi.

La fantasiosa trovata editoriale del multiuniverso DC coincide con la nascita e l'irresistibile ascesa dei nuovissimi supereroi, creati da Stan Lee per la casa editrice Marvel: **I Fantastici Quattro**, **L'Uomo Ragno (Spider-man)**, **Silver Surfer** e tantissimi altri.

Una grande sfida, quella proposta dalla Marvel, che costringerà tutti i supereroi, Superman in testa, a una delle più epiche e esaltanti competizioni della storia dell'editoria a fumetti.



Entrato nel mondo dei fumetti a soli diciassette anni, Stan Lee è da considerarsi uno dei più grandi autori di fumetti di tutti i tempi, grazie all'invenzione dell'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, gli X Men, Silver Surfer, Devil, Thor, Conan ®Marvel Comics Group

STAN LEE E L'EPOPEA MARVEL

All'inizio degli anni Sessanta, il mondo dei supereroi viene completamente modificato e rinnovato dalla casa editrice Marvel che propone una fortunata serie di nuovi e rivoluzionari personaggi, diventando così la concorrente più temibile della DC fino a quel momento pressoché egemone del mercato. Il merito della radicale trasformazione della figura del supereroe operata dalla Marvel è da attribuirsi a Stan Lee, vero nome Stanley Lieber, una figura divenuta quasi leggendaria nella storia dei fumetti.

La carriera di Stanley Lieber inizia nell'estate del 1939, quando viene assunto diciassettenne come autore di testi alla Timely Comics, che pubblicava in quegli anni le avventure di Capitan America, sotto la direzione di Joe Simon e Jack Kirby. A soli vent'anni, nel 1942, quando Simon e Kirby passarono alla concorrenza, Lee venne promosso direttore, una carica che mantenne anche quando la Timely cambiò nome, prima in Atlas, quindi in Marvel. Per oltre vent'anni, gran parte del lavoro di Stan Lee come autore venne assorbito, oltre che dalla stesura di testi per i supereroi, anche dalla produzione di albi di guerra, polizieschi e umoristici.

Come Atlas, inoltre, la casa editrice prestava grande attenzione al fumetto di orrore e fantascienza, allenando una folta schiera di ottimi disegnatori come Steve Dikto, Basil Wolverton, Jack Kirby, Joe Maneely, Hal Williamson, Joe Orlando.

La crisi che aveva investito alla fine degli anni Cinquanta,i supereroi, le cui storie, ormai ripetitive e risapute, avevano stancato i lettori, spinse Lee a riflettere a lungo per trovarvi soluzione. Nel 1961 concluse che questi personaggi non potevano più essere proposti come invincibili paladini della giustizia, sicuri, forti e praticamente imbattibili. Occorreva renderli più "umani", investendoli di una serie di problemi grazie ai quali si sarebbe accentuato il rapporto di identificazione con il lettore. Fu così che Stan Lee coniò lo slogan "Supereroi con superproblemi".

Il tipico eroe Marvel, pur dotato di incredibili caratteristiche e stupefacenti poteri, è un essere insicuro e pieno di complessi che si interroga ripetutamente sul proprio ruolo.

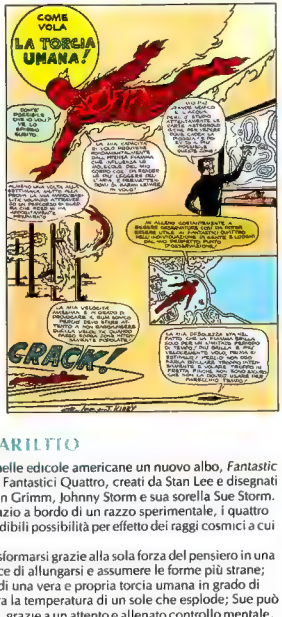
All'inizio degli anni Sessanta, la Marvel invade il mercato dei comic books con una folta schiera di nuovi personaggi, destinati a modificare la tradizionale fisionomia del supereroe e a riscuotere un enorme successo presso i lettori di fumetti di tutto il mondo. L'illustrazione riproduce la copertina del primo volume dedicato all'opera del disegnatore John Buscema, il cui stile è un vero e proprio marchio di fabbrica della Marvel. ©1978 John Buscema



Il supereroe concepito da Lee non solo non è un essere perfetto, una figura ideale, ma addirittura rivela caratteristiche che fanno di lui un "diverso". Questa scelta è manifesta in personaggi come **Hulk** o la **Cosa** dei Fantastici Quattro, due creature di aspetto spaventoso e ripugnante, mentre diviene più sottile e sfumata in eroi come l'Uomo Ragno, **Devil (Daredevil)** e Silver Surfer.
Stan Lee con i suoi nuovi personaggi modifica il tema della doppia identità, annullando quasi completamente sul piano psicologico la netta divisione tra l'uomo e l'eroe, il quale non riesce più a scrollarsi di dosso le normali preoccupazioni quotidiane, i dubbi, le ansie, i complessi di inferiorità e i drammi dei sentimenti che lo accompagnano nella sua vita privata.
Mentre Superman nel suo privato "finge" di essere il complessato Clark Kent, nei panni dell'Uomo Ragno il giovane Peter Parker rimane se stesso. Il supereroe Marvel non è affatto il superuomo eletto dal destino, bensì un uomo come tutti gli altri che non riesce a credere totalmente al suo nuovo ruolo.



Terzo fascicolo delle avventure dei Fantastici Quattro, con una copertina inedita disegnata da Jack Kirby e Sol Brodsky. Le copertine dell'albo del gruppo sono molto elaborate graficamente e particolarmente avvincenti. ©Marvel Comics



La Torcia Umana ci illustra come è in grado d'volare: "La mia capacità di volo proviene dalla intensa fiamma che influenza le molecole del mio corpo, tanto da renderle più leggere dell'aria permettendomi di volare e superare la barriera del suono. La mia debolezza sta nel fatto che la mia fiamma brucia solo per un tempo limitato. Più brillo e più velocemente volo, ma prima si estingue". ©Marvel Comics

UN FANTASTICO QUARTETTO

Nel novembre del 1961 appare nelle edicole americane un nuovo albo, *Fantastic Four*, che ospita le avventure dei Fantastici Quattro, creati da Stan Lee e disegnati da Jack Kirby: Reed Richards, Ben Grimm, Johnny Storm e sua sorella Sue Storm. Al ritorno da un viaggio nello spazio a bordo di un razzo sperimentale, i quattro scoprono di avere acquisito incredibili possibilità per effetto dei raggi cosmici a cui sono stati esposti.
Il dottor Richards è in grado di trasformarsi grazie alla sola forza del pensiero in una specie di uomo di gomma, capace di allungarsi e assumere le forme più strane; Johnny prende le caratteristiche di una vera e propria torcia umana in grado di volare e di raggiungere addirittura la temperatura di un sole che esplode; Sue può divenire invisibile a piacimento e, grazie a un attento e allenato controllo mentale, creare un campo di forza che rende invisibile un'altra persona; Ben, infine, muta permanentemente il proprio aspetto in quello di un essere che sembra fatto di pietra, dalla forza erculea e dalle sembianze mostruose. "Noi possediamo doti che nessun essere vivente ha mai posseduto" riflette Reed Richards, e i quattro concordemente decidono di impiegare questi incredibili poteri al servizio dell'umanità. Così nasce il gruppo dei Fantastici Quattro, composto da **Mister Fantastic**, la **Torcia Umana**, la **Ragazza Invisibile** (**Invisible Woman**) e la **Cosa** (**Thing**).

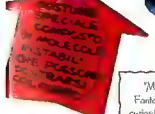


Mister Fantastic decide quindi di organizzare l'originale quartetto come un supergruppo di pronto intervento la cui base operativa diviene il Baxter Building, un grattacielo di New York attrezzato con ogni sorta di macchinari scientifici. Pur provvisti di doti eccezionali, questi personaggi non sono tuttavia invincibili o invulnerabili, e non di rado prima di affrontare nuovi pericoli e terribili nemici sono turbati da conflitti e incertezze assolutamente umane. Non hanno un'identità segreta, la loro esistenza è di dominio pubblico e i loro interventi sono ripetutamente sollecitati dalle autorità. La novità di questi personaggi non consiste tanto nelle loro caratteristiche quanto nel particolare taglio delle storie e nei rapporti all'interno del gruppo. Mister Fantastic, che ricorda l'ironico personaggio di Plastic Man creato negli anni Quaranta, è l'ingegnoso leader dei Fantastici Quattro: con i suoi capelli un po' brizzolati e il suo aspetto di "good doctor", è un intelligentissimo scienziato, serio, preciso e perfino un po' pedante, inesauribile inventore di complessi marchingegni il cui impiego contribuisce ad aumentare il fascino delle storie. Johnny Storm rappresenta una riedizione arricchita della vecchia Torcia Umana di Burgos, mentre sua sorella Sue è una variante al femminile del tema dell'uomo

CARI LETTORI: SI CHIEDERANNO PER QUANTO POSSO ANCORA ESTENDERE LA MIA MASSA SENZA CHE IL CORPO PRENDA UNA CONSISTENZA TALE DA RENDERMI INCAPACE DI MUOVERMI. ALLUNGARE LE MEMBRA È UNA COSA, MA ESSERE COSTRETTI A TRASCINARSI DIETRO UNA MASSA DI CARNE CHE PESA CENTINAIA DI CHILI È UN'ALTRA STORIA. PER QUANTO MI RIGUARDA, POSSO ALLUNGARMI FINO A CINQUECENTO METRI, POI LO SFORZO DIVENTA DOLOROSO E IO STESSO NON RIESCO A CONTROLLARE BENE I MIEI MOVIMENTI. INOLTRE POSSO ASSUMERE QUALSIASI TIPO DI FORMA, DA UNA NOTA D'AUTO A UN PARACADUTE. POSSO ASSORBIRE L'URTO DI QUALSIASI TIPO DI PROIETTILE, ESCHEI I MISSILI ATOMICI! TUTTAVIA QUESTO MI INDEBOLISCE LASCIANDOMI ESAUSTO PER DIVERSE ORE.
IO CORRO... POSSO PIANIFICARE E UNO SCOPO PRECISO MI DÀ SEMPRE LA FORZA DI CONTINUARE!
...UN DELICATISSIMO PARACADUTE. POSSO RAGGIUNGERE DISTANZE NOTEVOLI CON UNA MASSA CORPOREA DI POCHI CHILI, MA ESSO NON È ADATTO A SOPPORTARE UN PESO ELEVATO.
LAURA DEL CAMPO, LA FIGLIA DI SUSAN STORM E REED RICHARDS, È DOTATA DI POTERI SIMILI A QUELLI DEI GENITORI. TUTTAVIA, A DIFFERENZA DI QUESTI ULTIMI, NON HA ACQUISITO I POTERI IN SEGUITO A QUALCHE TIPO DI PROVA O ESPERIMENTO, MA È NATA CON QUESTE CAPACITÀ. ATTUALMENTE, PERÒ, NON SI SA QUANDO TALI POTERI SI MANIFESTERANNO. PURE QUESTO MI INDEBOLISCE LASCIANDOMI ESAUSTO PER DIVERSE ORE.
ALLUNGARE LE PROPRIE MEMBRA È UN'AZIONE ALLA QUALE SONO VERAMENTE PORTATO, E NON SOLO PER LA MIA GRANDE ESPERIENZA, MA ANCHE PERCHÉ MI PERMETTE DI FARE QUALCOSA DI FANTASTICO QUANTO MI PIACE!

"Mi sto trasformando di nuovo. Lo so, lo sento. Sto cambiando ... in cosa?". Ben Grimm dei Fantastici Quattro è condannato a vivere con le sembianze di una creatura mostruosa, eternamente alla ricerca di un modo per recuperare le sue sembianze umane. Primo supereroe "mostro" nella storia del genere, la sua figura tragica e tormentata è ritenuta tra le più amate dal pubblico proprio per la carica di salace e cinico humour delle sue tipiche battute
©Marvel Comics

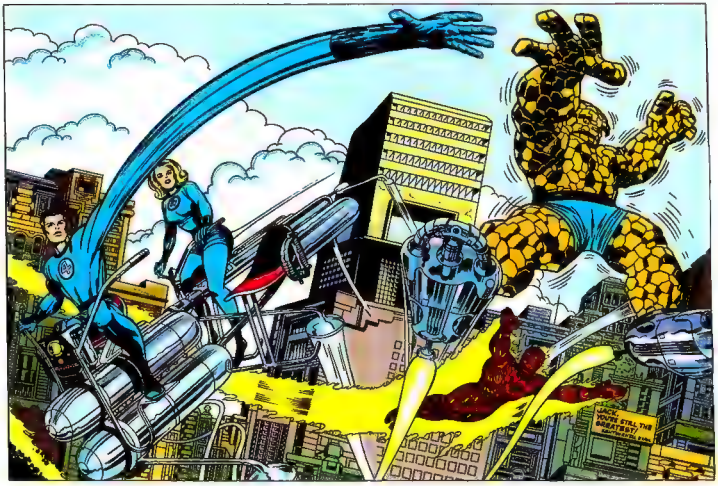

I'M HUNGRY AGAIN... I WONDER IF IT'S TIME FOR...
...THE NEAREST RESTAURANT!
ATO MAGGOM
SUE! LET ME ALONE! I'M NOT A MONSTER NOW! I'M A MARVELOUS ...
...I'M STILL ME UNDERNEATH!
I'M FACE TO FACE WITH MY WORST NIGHTMARE! ...MYSELF!
OH NO! NOT AGAIN!
DON'T LET IT HAPPEN AGAIN, DON'T DON'T
I SHOULD HAVE KNOWN! IT COULDN'T BE IT WAS JUST A JOKE! YEAH! A REAL FUNNY JOKE



"Mister Fantastic, il leader dei Fantastici Quattro, risponde alla curiosità dei lettori che si chiedono quanto sia elastico il suo corpo: "Posso allungare le mie membra senza fatica fino a cinquecento metri, poi lo sforzo diventa doloroso e io stesso non riesco a controllare bene i miei movimenti. Inoltre posso assumere qualsiasi tipo di forma, da una nota d'auto a un paracadute. Posso assorbire l'urto di qualsiasi tipo di proiettile, eschei i missili atomici! Tuttavia questo mi indebolisce lasciandom. esausto per diverse ore". ©Marvel Comics

invisibile creato dallo scrittore inglese H.G. Wells. Ma è il personaggio di Ben Grimm, trasformato nella Cosa, il primo supereroe orripilante della storia dei fumetti, la trovata più originale del quartetto.
Tutt'altro che convinto della sua nuova identità, che cerca di nascondere sotto improbabili travestimenti, Ben è un eterno brontolone e trova sempre il pretesto per esibire il suo humor con battute salaci e sarcastiche, trattenendosi soltanto in presenza della bella Alicia, una ragazza che si innamorerà di lui nonostante il suo repellente aspetto fisico. Sempre alla ricerca di modi per recuperare, anche con l'aiuto di Reed, le antiche sembianze umane, la Cosa è l'espressione più diretta della spiccata ironia dei suoi autori, come dimostra l'impiego della famigerata Banda di Yancy Street per tormentarlo con ripetuti scherzi.
Determinante, per comprendere il successo e la popolarità di questo quartetto di eroi, è inoltre la formula grafica con cui Jack Kirby li ha ideati e disegnati.
Dettagli e particolari molto curati, unitamente a una straordinaria plasticità nel disegno, fanno delle storie dei Fantastici Quattro un prodotto avvincente, paradossalmente realistico pur nella sua dimensione fantastica, che conquista subito le prime posizioni nelle classifiche di vendita, non solo negli Stati Uniti.

Un'altra caratteristica affascinante di questi personaggi consiste nel particolare impiego dei loro poteri. I Fantastici Quattro sono un vero team che opera con sempre nuove e diverse combinazioni delle risorse individuali, riproposte in infinite e imprevedibili varianti. Il repertorio dei loro superpoteri, arricchito dai marchingegni scientifici creati dal dottor Richards, permette vaste possibilità d'azione che non si limitano a semplici prestazioni di forza fisica, ma richiedono spesso astuzia e intelligenza.
Con abile intuizione Stan Lee nelle storie dei Fantastici Quattro crea un nuovo rapporto all'interno della serialità cui i supereroi erano abituati. Senza sconvolgere il collaudato e abituale binomio bene-male, che culmina nello scontro tra i buoni e i cattivi, provvede a integrarlo con l'approfondimento psicologico dei singoli eroi. Ogni storia diventa così non soltanto un rituale e ripetitivo appuntamento con l'ennesima avventura del proprio beniamino, ma anche e soprattutto un nuovo, piccolo pezzo del mosaico che compone e definisce la personalità e la psicologia dell'eroe.
Le battute salaci della Cosa o la calma imperturbabile di Reed Richards, gli scherzi



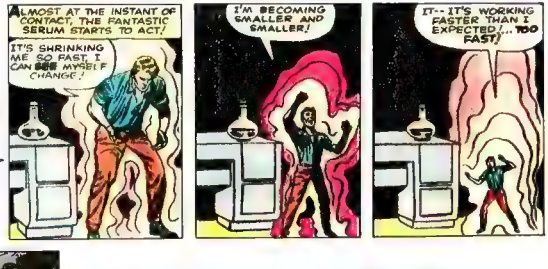
Nelle storie dei Fantastici Quattro compaiono regolarmente incredibili marchingegni ideati e costruiti dal leader del gruppo, Mister Fantastic. ©Marvel Comics Group, Inc.

della Torcia Umana o la vezzosa grazia femminile di sua sorella Sue sono tutti elementi che contribuiscono a rendere questi eroi più vicini al cuore dei loro lettori, desiderosi ogni settimana di scoprire nuovi particolari e pettegolezzi di quella che di fatto è diventata nel corso degli anni una vera e propria saga familiare. Ecco quindi come il fidanzamento e il matrimonio di Reed con Sue, e successivamente la nascita del loro bambino, diventino veri e propri eventi di prima grandezza nel succedersi delle storie, contribuendo a creare nei lettori un piacevole senso di familiarità conviviale.
Anche i collegamenti con l'attualità del periodo sono visti in un'ottica di divertita ironia, come nel caso dello scontro tra Sub-Mariner e l'umanità che ci mostra un calvo e irascibile delegato sovietico battere la propria scarpa sui banchi delle Nazioni Unite, in una chiara e divertente parafrasi del clamoroso gesto realmente compiuto dal premier Kruscev.



Arguta e ironica l'attualità emerge anche dalle storie dei supereroi come ne casa dell'irascibile e stizzoso delegato sovietico che battendo una scarpa sul tavolo, in una vignetta de la storia che vede i Fantastici Quattro lottare contro Suo Manner, ripropone l'amarissimo celebre episodio che nel 1961 vide protagonista alle Nazioni Unite il premier sovietico Krusciov. ©Marvel Comics

Se, come abbiamo visto, i supereroi della DC e delle altre case minori vivono una crisi, dovuta principalmente all'incapacità di rinnovarsi e alla ridondanza sempre più spettacolare delle loro storie e dei loro poteri, cresciuti, come nel caso di Superman, a dismisura, la soluzione scelta da Stan Lee per la Marvel Comics è sicuramente la più riuscita.
Coniugando infatti l'aspetto plurispettacolare delle storie dei loro supereroi con la dimensione umana e il travaglio interiore dei protagonisti, Lee e gli altri soggettisti e sceneggiatori della sua scuola trovano la carta vincente nella grande battaglia che si scatena tra la DC e la Marvel a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta.
In quest'ottica si comprende anche la riuscita ridefinizione di tutta una straordinaria e affascinante galleria di arcicattivi, caratterizzati da una singolare e preoccupante megalomania: dal tenebroso Uomo Talpa (Mole Man) al crudele e incappucciato Dottor Destino (Doctor Doom), dal malefico Diablo fino all'onnipossente e imperscrutabile Galactus, signore delle galassie.
Si tratta di creazioni e personaggi che prendono spunto e ispirazione anche dalla nuova cultura tecnologica ormai di dominio pubblico, emblema di un'America proiettata verso la nuova frontiera dello spazio, cui darà coronamento la conquista della Luna del 1969. In un clima di rinnovato interesse verso questi temi, letteratura, cinema e televisione sfrutteranno ben presto la grande ripresa del fenomeno.
Stan Lee tra il 1961 e il 1971 scriveva almeno due storie alla settimana fornendo direttamente al disegnatore due cartelle di soggetto: sulla base della prima sceneggiatura a matita, Lee stendeva il dialogo, infine le tavole venivano completate da un'accurata rifinitura con la china.
Per la prima volta i nomi degli esecutori del fumetto, che fino a quel momento erano rimasti nell'anonimato, vengono resi di pubblico dominio. La Marvel inaugura inoltre la simpatica abitudine di aprire le storie con un dialogo diretto con i lettori, presentando ironicamente gli autori con spiritose e roboanti frasi del tipo: "Orgogliosamente prodotto dal sorridente Stan Lee e dall'allegro Jack Kirby", "Prodotto da Stan Lee, l'uomo, e da Johnny Romita, il genio", o ancora "Il più grande di tutti i supereroi... presentato con perdonabile orgoglio da...". Non di rado inoltre le più avvincenti scene di lotta vengono sdrammatizzate con l'inserimento di note dichiaratamente umoristiche.


ALMOST AT THE INSTANT OF CONTACT, THE FANTASTIC SERUM STARTS TO ACT!
IT'S SHRINKING ME SO FAST, I CAN SEE MYSELF CHANGE!
I'M BECOMING SMALLER AND SMALLER!
IT-- IT'S WORKING FASTER THAN I EXPECTED!... TOO FAST!

Henry Pym, grazie a un siero di sua invenzione, si trasforma nell'uomo più piccolo del mondo, Ant-Man. Dopo la sua prima avventura nel mondo delle formiche, lo scienziato, grazie a una complessa apparecchiatura cibernetica, è in grado di comunicare con quella razza di insetti che diventa quasi un suo esercito personale. ©Marvel Comics Group



ANT-MAN, UN SUPEREROE AL MICROSCOPIO

Nel gennaio del 1962, sulle pagine di *Tales to Astonish*, appare per la prima volta **Ant-Man**, l'Uomo Formica. Nella vita privata il personaggio è il biochimico Henry Pym, inventore di un siero in grado di ridurre a dimensioni microscopiche la struttura molecolare del corpo umano. Al termine della sua prima e drammatica avventura nel mondo delle formiche, lo scienziato si ripromette di non ripetere l'agghiacciante esperimento. Ma la curiosità scientifica ha il sopravvento e Henry Pym, munito di una tuta protettiva e di un elmetto grazie al quale può comunicare con le formiche, si trasforma in Ant-Man.
Frequentemente impegnato nelle sue prime storie contro spie cino-sovietiche, Ant-Man è affiancato da una compagna, Janet Van Dyne, che assume il nome di

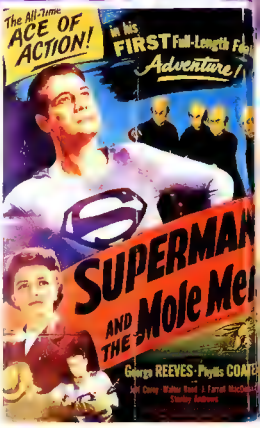
I SUPEREROI SUGLI SCHERMI



Il 12 febbraio 1940, Superman debutta alla radio, in un serial a puntate prodotto dalla rete ABC, intitolato "The adventures of Superman". Il pubblico seguì con entusiastica partecipazione queste trasmissioni, che resero celebri slogan come "Guarda su nel cielo. E' un aereo! E' un uccello! E' Superman!". Diffusissimo soprattutto fra i giovani, quasi come un grido di battaglia, il proverbiale "Questo è un lavoro per Superman!" che l'eroe pronunciava prima di entrare in azione.
Capitan Marvel, invece, è il primo supereroe ad apparire in versione cinematografica, in una serie di dodici episodi, della durata di circa venti minuti ciascuno, prodotti dalla Republic nel 1941 con il titolo "The Adventures of Captain Marvel". Protagonista ne è l'attore Tom Tyler, sollevatore di pesi olimpionico, interprete di molti western, debitamente doppiato da una controfigura nelle più spericolate azioni delle sue gesta in calzamaglia.
Come nel caso delle successive avventure cinematografiche di Captain



Locandina del serial del 1941 The Adventures of Captain Marvel, il primo supereroe degli schermi.



G. Reeves, il secondo Superman degli schermi

America, nel 1944, si tratta di film realizzati in serie, con attori non eccezionali ed effetti speciali di modesta levatura.
Nel 1941, i fratelli Fleisher, autori dei cortometraggi del popolare **Braccio di ferro (Popeye)**, realizzarono per la Paramount una versione a disegni animati delle avventure di Superman. Quest'ultimo vedrà nel 1948 la sua prima versione cinematografica in un serial di quindici episodi, di cui è pro-



Superman, nella versione cinematografica del 1978 di Richard Donner.

tagonista l'attore Kirk Alyn. Due anni dopo, il ruolo dell'Uomo d'Acciaio passa a George Reeves, certamente più atletico e adatto al personaggio, nel serial "The adventures of Superman", che ottenne un grande successo. Appare comunque evidente dall'insieme di tutte queste produzioni, assai gradite al grande pubblico, la difficoltà di rendere credibile e quindi efficace la trasposizione con attori in carne e ossa del fascino e della magia proprie di questi eroi di carta.

Tra la metà degli anni Sessanta, e la fine degli anni Settanta sarà invece la televisione, pur senza entasi spettacolare, a rendere con maggior fedeltà le storie dei supereroi, riproponendo, in telefilm e a disegni animati, la loro caratteristica serialità. L'Uomo Ragno, Hulk, Capitan Marvel e Wonder Woman risultano così le versioni più riuscite e apprezzate del genere.

E' questo il periodo della grande invasione dei fumetti e dei cartoons giapponesi, dal primo e originale **Goldrake** agli ultra robot di **Mazinga** per arrivare ai fantascientifici **Transformer**, creati per la televisione e il mondo dei comics come supporto a una fortunata serie di giocattoli.

Anche l'industria cinematografica, dagli anni Settanta in poi, si riavvicina ai supereroi giocando la carta della grande produzione.

"L'Uomo Ragno", "L'Uomo Ragno colpisce ancora" e "L'Uomo Ragno sfida il drago", prodotti della Warner Bros, sono tuttavia opere molto lontane dallo spirito del fumetto originale, mentre i quattro lungometraggi su Superman e il film "Supergirl", prodotti tra il 1979 e il 1987, risultano tra gli esempi migliori di come il cinema possa accostarsi ai supereroi. Non tanto per la superproduzione con cast di grandi attori, quanto per gli accuratissimi effetti speciali e soprattutto per la scelta dell'attore Christopher Reeve, un Superman credibilissimo, perfettamente calato nella parte e praticamente identico al personaggio disegnato.



Helen Slater, in Supergirl, del film omonimo diretto da Jeannot Szwarc nel 1984

L'affascinante Linda Carter nei panni di Wonder Woman nella serie di telefilm trasmessi a partire dal 1975.

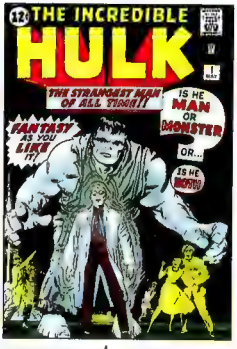


battaglia di **Vespa (Wasp)**. La vita di questo personaggio è costellata di continui mutamenti che lo vedono dapprima trasformarsi in **Giant Man**, in grado di modificare così le sue dimensioni nei due sensi, quindi in **Golia (Goliath)** e, ancora, in **Yellow Jacket (Calabrone)** membro del gruppo dei **Vendicatori (Avengers)**.

L'INCREDIBILE HULK, UN ALTRO DEI SUPEREROI

Nel maggio dello stesso anno, per mano di Jack Kirby su testi di Stan Lee, vede la luce **Hulk**, un personaggio destinato attraverso il cinema e la televisione a una maggiore fama e popolarità di Ant-Man.
Il dottor Bruce Banner, inventore della terribile bomba gamma, per salvare Rick Jones, un ragazzo penetrato accidentalmente nell'area dell'esperimento, rimane esposto al terrificante bombardamento di raggi che segue l'esplosione.
Lo scienziato si trasforma in un essere raccapricciante, dalla caratteristica pelle verde, mezzo uomo e mezzo mostro, una sorta di creatura di Frankenstein dall'incredibile forza, che all'inizio impiega per difendersi dagli uomini che vogliono distruggerlo, terrorizzati dal suo aspetto.

Hulk, 'incredibile e fortissimo colosso dalla pelle verde, è 'in realtà il dottor Bruce Banner, che periodicamente e senza alcuna possibilità di controllo si trasforma nel rissoso e solitario gigante. La sua natura non è malvagia e Hulk ricorre alla violenza solo per difendersi dagli uomini che lo combattono temendone l'aggressività, l'aspetto spaventoso e l'imprevedibilità delle reazion . ©Marvel Comics



The Incredible Hulk n.1 del maggio 1962 ©Marvel Comics


UNA SETTIMANA FA HULK ANDAVA IMPAZZITO PER WASHINGTON E NELLA SUA ONDA E' QUASI MASSACRO UN SENATORE DEGLI STATI UNITI. NESSUNO ORA SA CHE IL LEGISLATORE HA INCONTRATO LA MORTE PER CAUSE NATURALI... IL GOVERNO RIESCE A VEDERE SOLO CHE ANCORA UNA VOLTA HULK E IL DISASTRO SONO SINONIMI. E ORA, NEL DESERTO DEL NEVADA CI SARÀ LA VENDETTA.
HULK HA CERCATO DI NASCONDERSI QUI... NON CERCA VIA GUAI
GLI UOMINI SONO VENUTI DIETRO AD HULK ... CON LE PISTOLE... E LE BOMBE... E L'ODIO
HULK HA UNA SOLA POSSIBILITÀ: DISTRUGGERE GLI UOMINI

Hulk, che appare violento e pericoloso, è in realtà un essere incompreso, braccato dal generale Ross che è il suo più spietato nemico. Nelle storie di questo personaggio, ben più drammatico della Cosa dei Fantastici Quattro, trapelano accenni antirazzisti e antimilitaristi, in un'evidente denuncia dell'intolleranza della società borghese americana verso tutti coloro che sono ritenuti "diversi" solo perché non hanno la pelle bianca.
Nel corso della sua vita a fumetti, l'Incredibile Hulk con il suo carattere rissoso mantiene le caratteristiche di un eroe atipico e solitario.



E FINALMENTE [illegible]

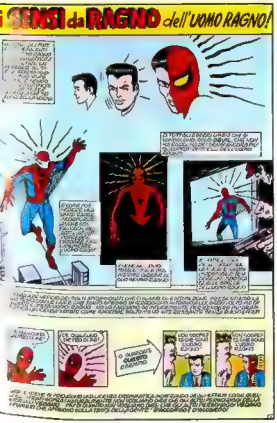
"Vi piacciono gli eroi in costume? In confidenza noi del ramo fumetti li chiamiamo i personaggi con la tuta! E come sapete ce ne sono a un soldo la dozzina. Ma noi pensiamo che forse potrete trovare il nostro Uomo Ragno almeno un poco diverso!".

E' con queste parole, nel tipico stile di Stan Lee, che viene presentata, sul numero 15 di *Amazing Fantasy* dell'agosto 1962, quella che è destinata a diventare la più famosa creazione a fumetti degli anni Sessanta: lo stupefacente Uomo Ragno. Questo personaggio, disegnato all'inizio da Steve Dikto e successivamente da John Romita, simbolizza perfettamente la filosofia del nuovo supereroe Marvel e lo si può senz'altro considerare come uno dei dieci personaggi del mondo dei fumetti più amati e seguiti

A distanza di oltre venticinque anni dalla sua nascita, l'Uomo Ragno mantiene intatta la sua carica di simpatia e un'identità che non è mai scesa a compromessi con facili e superficiali scelte editoriali, oltre a una resa grafica di grande continuità e qualità.



Il timido e introverso Peter Parker, pur nella sua brillante doppia identità, esprime una sorta di debolezza che rende il personaggio più umano e amato dai lettori. L'Uomo Ragno è, secondo la celebre definizione di Stan Lee, un supereroe con superproblemi, un essere che, pur dotato di incredibili poteri, rivela umanissime debolezze psicologiche. ©Marvel Comics



La vera arma segreta dell'Uomo Ragno è il suo sesto senso, una sorta di radar sempre all'erta, in grado di avvertirlo di qualsiasi pericolo lo minacci. Questo suo dote gli consente la massima capacità di equilibrio e coordinamento nelle sue più incredibili acrobazie. ©Marvel Comics

Il motivo del grande successo di questo personaggio è da ricercarsi soprattutto nella sua particolare condizione di individuo dagli incredibili poteri, assillato tuttavia da complessi, problemi e frustrazioni, sempre pronto a battersi per la verità e la giustizia, pur chiedendosi continuamente se la causa per cui si batte è quella giusta.

L'Uomo Ragno è in realtà l'alter ego dello studente Peter Parker, timido e un po' introverso, incidentalmente morso da un ragno che, nell'ennesimo esperimento, ha assorbito una certa dose di radioattività. A causa di questo il giovane Peter si scopre dotato di poteri incredibili: come un ragno è in grado di arrampicarsi sui muri, saltando da un palazzo all'altro con grande agilità, è dotato di una forza straordinaria e tutti i suoi sensi sono acuiti al massimo, tanto da riuscire ad avvertire un pericolo anche a occhi chiusi, proprio come se possedesse un radar incorporato.

Nel suo laboratorio Parker è in grado di sintetizzare un fluido particolare, simile a quello con cui i ragni tessono la loro tela, che immagazzina in contenitori di cui si può rapidamente servire. La ragnatela che produce è così resistente da imprigionare la Cosa, è ininfiammabile, di grande elasticità e può essere modellata e impiegata in infiniti modi.


IL GIORNO DOPO, J. JONAH JAMESON, EDITORE DELL'INFLUENTE DAILY BUGLE, SCRIVE UN ARTICOLO OSCENE...
SALVE J.J. STAVO GIUSTO PASSANDO DI QUI, COSI' HO PENSATO DI FARE UN SALTO DA TE, FARMI PRESTARE UN GIORNALE...? MI PIACE LEGGERE I VOSTRI LOITO' MANI... SONO PIU' INTERESSANTI DEI FUMETTI!
L'UOMO RAGNO? INSOLENTE BUFFONE! NON VI HA ANCORA MESSO DENTRO LA POLIZIA?
SE SOLO QUEL BANNATO PETER PARKER FOSSE QUI PER SCATTARGLI QUALCHE FOTO!

Uno degli aspetti più umoristici nelle storie dell'Uomo Ragno è il suo rapporto con J.J.Jameson, l'irascibile direttore del Daily Bugle, feroce detrattore di tutti i supereroi. ©Marvel Comics.



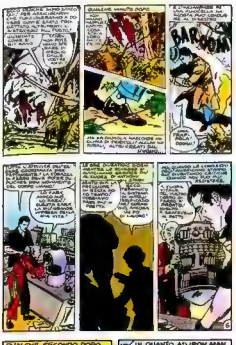
Agilità, velocità e grandi doti acrobatiche sono le caratteristiche dell'Uomo Ragno. E' con questo personaggio che la dinamica del movimento e la prospettiva all'interno della vignetta iniziano ad acquistare sempre maggiore rilevanza. ©Marvel Comics.

Come per molti suoi colleghi, la nascita del personaggio è segnata da una tragedia familiare. Sin dalla sua prima avventura, Peter Parker è afflitto da un tremendo complesso di colpa: un ladro, che egli avrebbe potuto facilmente bloccare avendo da poco acquisito i suoi superpoteri, uccide qualche giorno più tardi suo zio Ben, che lo aveva adottato dopo la morte dei genitori. L'Uomo Ragno, che fino a quel momento aveva pensato di sfruttare i propri poteri solo per brama di soldi e di notorietà, decide così di riscattarsi, e dopo aver catturato l'assassino giura di dedicarsi alla lotta contro il crimine.
L'originalità del personaggio consiste principalmente nel suo singolare destino, che lo vede inviso, se non odiato, per certi suoi atteggiamenti di insofferente ribellione, da tutti, polizia compresa, la quale lo considera una sorta di giustiziere ai limiti della legalità. Ma il suo principale detrattore rimane J.J. Jameson, direttore del "Daily Bugle", giornale per il quale Peter Parker fa il fotoreporter, la cui battuta preferita a proposito dei supereroi suona: "Voi mostri mascherati dovreste essere messi fuori legge! Fin dal giorno in cui l'Uomo Ragno è entrato nella mia vita anche le mie ulcere hanno l'ulcera!". E' forse proprio quest'ultimo personaggio a rendere l'idea della dimensione, tra l'ironico e il divertito, del nuovo mondo degli eroi Marvel.



Il matrimonio di Peter Parker, alias Uomo Ragno, con Mary Jane Watson è stato celebrato nel 1987 in un albo speciale. ©Marvel Entertainment Group, Inc.

I lettori più giovani apprezzarono moltissimo soprattutto i risvolti della doppia identità dell'Uomo Ragno nella sua vita domestica. Peter Parker vive infatti sotto lo stesso tetto della zia May, una simpatica vecchietta tutta premure per il caro nipote di cui ignora il segreto. Per colmo d'ironia, non solo zia May detesta l'Uomo Ragno che reputa uno scriteriato scavezzacollo, ma costringe il nipote ad autentici salti mortali quando, nel bel mezzo di una tremenda battaglia, l'eroe si preoccupa di sbrigarsela il più in fretta possibile per rientrare a casa dove è atteso con ansia. E addirittura non è infrequente la lotta con terribili avversari tra le mura di casa, lotta che l'eroe deve combattere cercando di non far troppo rumore per non spaventare la zia nella stanza accanto! Così come i ragazzini fumano le loro prime sigarette in segreto, Peter Parker è costretto a fare il supereroe quasi di nascosto.
Peter Parker è capito e apprezzato solo dalle tre donne della sua vita: Betty Bryant, la sua prima ragazza, Gwen Stacey, il suo grande amore, e Mary Jane Watson, destinata a diventare la moglie dell'Uomo Ragno in una storia memorabile del 1987.
In un certo senso si può dire che l'Uomo Ragno, nato negli anni a ridosso del



Tony Stark mentre si trova in Vietnam cade in una trappola dei guerriglieri. Fingendo di collaborare con i nemici, Stark costruisce con l'aiuto di uno scienziato vietnamita una sofisticata armatura che gli permette di sopravvivere alle mortali ferite riportate, tramutandosi nello straordinario Iron Man. ©Marvel Comics

Il primo albo delle avventure degli X-Men apparso nel settembre 1963.©Marvel Comics Group



Sessantotto e della contestazione studentesca, sia una sorta di ideale antesignano di una classe giovanile insofferente delle imposizioni e delle leggi di una società controllata da figure paterne.
A differenza di Superman e di tutti gli altri supereroi classici, l'Uomo Ragno non è un eroe nazionale, amato e rispettato da tutta la collettività, bensì un outsider, in eterna lotta, suo malgrado, contro una variegata gamma di nemici, animati da bellicosi e vendicativi propositi direttamente nei suoi confronti.
Nel marzo del 1963 sul numero 39 di *Tales of Suspense* appare la prima avventura di **Iron Man**, l'ennesima figura creata dell'inesauribile Stan Lee.
Tony Stark, playboy miliardario, proprietario di un'importante industria bellica, mentre si trova in Vietnam rimane gravemente ferito da una trappola dei guerriglieri. Per sopravvivere, è costretto a indossare una speciale armatura costruita con l'aiuto di un grande scienziato. Da quel momento la sopravvivenza di Stark dipende dalla sua corazza, attivata da batterie che devono essere periodicamente ricaricate.
La sua figura a metà tra il robot e l'androide di fatto anticipa compiutamente personaggi televisivi di successo come "L'uomo da sei milioni di dollari", interpretato da Lee Majors, o i robot giapponesi **Mazinga** e **Goldrake**.

Al gruppo dei Fantastici Quattro si aggiunge, nel 1963, il secondo supergruppo della Marvel, quello degli **X-Men** disegnati da Jack Kirby e apparsi nel settembre dello stesso anno.
Si tratta, agli inizi, di cinque mutanti che operano sotto la guida e la supervisione del professor Xavier, un invalido dotato di straordinari poteri mentali. Il gruppo è composto da **Ciclope (Cyclops)**, i cui occhi emettono raggi dalla devastante potenza; l'**Angelo (Angel)**, una figura alata che può raggiungere altezze e velocità incredibili; la **Bestia (Beast)**, un'ennesima variante della Cosa e di Hulk; l'**Uomo di Ghiaccio (Ice Man)**, in grado di congelare tutto ciò che tocca; infine **Marvel (Marvel Girl)**, dotata di poteri telecinetici che le permettono di spostare col solo pensiero oggetti e persone e che a metà degli anni Settanta cambierà il suo nome in **Fenice (Phoenix)**.
Gli eccezionali poteri mentali degli X-Men suscitano una certa diffidenza che ostacola il loro tentativo di integrarsi socialmente nella comunità umana.
La loro vita editoriale ha avuto alterne fortune, è stata sottoposta a ripetute variazioni. Nel 1975, su testi di Chris Claremont, il gruppo cambia quasi radicalmente con l'arrivo di una serie di nuovi e sempre diversi membri. Questa tendenza a mutare ripetutamente le combinazioni di personaggi nei supergruppi si è intensificata soprattutto verso la fine degli anni Settanta, in cui sono state scritte complesse e interminabili saghe, iniziate su una testata e successivamente proseguite su molte altre, allo scopo di coinvolgere il maggior numero di lettori appassionati di personaggi diversi accomunati nella stessa storia
Sul filo del ricordo di un vecchio supereroe degli anni Quaranta della Comic House, Stan Lee nella primavera del 1964 dà vita alla figura di **Devil (Daredevil)**, il più melanconico e infelice di tutti i supereroi. Il ragazzino undicenne Matt Murdock, per salvare un uomo che sta per essere travolto da un camion, viene investito e in conseguenza dell'incidente perde la vista.
Il materiale radioattivo trasportato dall'automezzo sviluppa nello sfortunato Matt eccezionali qualità: egli può sentire il battito del cuore di una persona a parecchi metri di distanza, ha straordinarie capacità olfattive, è dotato di un tatto incredibile, al punto di saper dire con la massima precisione quanti grani di sale ci sono su un salatino. Ma la sua dote più importante è una sorta di sesto senso che gli permette, nonostante la cecità, di muoversi e volteggiare acrobaticamente, con un'agilità degna dell'Uomo Ragno, usando come unica arma il suo bastone.
Divenuto adulto, Matt intraprende la carriera di avvocato e assume l'identità di Devil per vendicare la morte del padre, un pugile ucciso per essersi rifiutato di truccare un incontro.
Devil è un personaggio dalle caratteristiche psicologiche ancora più complesse di quelle dell'Uomo Ragno, di cui diventa amico nel corso di una storia avvincente. Egli non ama più di tanto l'avventura e tutto sommato preferirebbe esercitare la sua professione di avvocato in tutta tranquillità.
Spesso confuso davanti all'alternativa tra gettare il costume di eroe e recitare la parte del cieco impacciato di fronte agli altri, Matt Murdock si ritrova molte volte



sui tetti e i cornicioni della sua città immerso in profondi pensieri e dilemmi. Ciononostante, nei momenti più avvincenti delle sue battaglie Devil è capace anche di battute ironiche e sarcastiche.
La sua difficile vita privata lo ha portato addirittura, in una serie di storie, a inventarsi un fratello, Mike, da lui stesso impersonato, per stornare da sé i sospetti di chi lo crede Devil. Anche il rapporto con l'amico e collega Foggy Nelson e con Karen Page, segretaria e anche primo amore della sua vita, l'unica a essere al corrente della sua doppia identità, non sarà mai facile.
Successivamente, con l'uscita di scena di Karen, al suo fianco fino al 1974, troviamo spesso la bellissima **Vedova Nera (Black Widow)**, una ex spia sovietica divenuta in seguito supereroina, che lo aiuterà in molte delle sue imprese. Alla fine degli anni Settanta, tuttavia, nella nuova versione di Frank Miller, Devil tornerà a essere un eroe solitario come alle sue origini.

Devil è un supereroe dalle caratteristiche psicologiche complesse e travagliate. Un incidente stroncale ha reso cieco il giovane Matt Murdock, ma gli ha anche sviluppato i sensi, permettendogli, grazie alla sua preparazione atletica, di compiere incredibili gesta come giustiziere in costume. Il personaggio non ama più di tanto l'avventura, e molte volte lo troviamo sui tetti della città perplesso sul suo destino, incerto tra sfruttare le sue doti come eroe o accettare una vita normale.
©Marvel Comics Group



Gli X-Men sono uno dei gruppi di supereroi più assortiti. Dalla formazione originaria, con il caratteristico costume giallo e nero, che ha esordito nel 1963, si è passati dopo il 1975 alla costituzione di un organico di mutanti raccolti in tutto il mondo. Le diversissime caratteristiche dei singoli personaggi, e i loro diversi modo di interagire fanno degli X-Men uno dei sodalizi di supereroi più multiformi ed eclettici.
©Marvel Comics



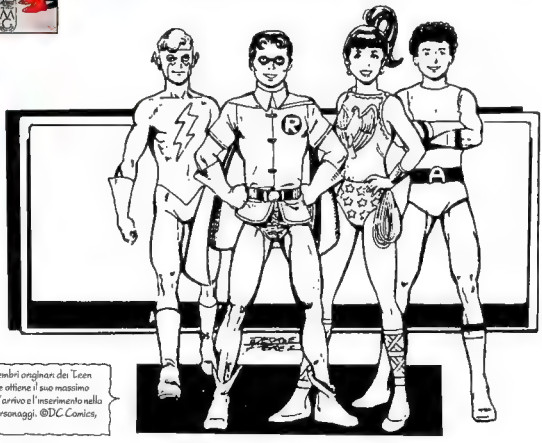


PICCOLI GRANDI EROI

Alle istanze giovanili cariche di protesta e di denuncia che Stan Lee e la Marvel interpretano intelligentemente con le figure di questi eroi, pieni di dubbi e problemi, la DC d'altro canto non riesce a replicare se non con un parziale rinnovamento dei suoi personaggi e con il moltiplicarsi delle storie immaginarie di Superman.

Nell'estate del 1962, sulle pagine del numero 300 del mensile *Adventure Comics*, la **Legione dei Supereroi** inizia a conquistarsi uno spazio regolare. Questo gruppo, creato nel 1958 senza pretese di continuazione da Otto Binder e Mort Weisinger, i più attivi sceneggiatori DC del periodo, racconta le avventure di Superboy nel trentesimo secolo in compagnia di **Cosmico (Cosmic Boy)**, **Saturnia (Saturn Girl)** e **Folgore (Lighting Boy)**, tre ragazzi dotati di superpoteri. Dopo una serie di sporadiche apparizioni, la Legione dei Supereroi, arricchitasi di decine e decine di nuovi personaggi, inizia a essere pubblicata sempre più frequentemente, fino a ottenere nella metà degli anni Sessanta il suo maggiore successo. In questo periodo, le avventure del gruppo sono scritte dal celebre autore di fantascienza Edmond Hamilton e disegnate prima da John Forte, quindi dal ben più abile Curt Swan. Incredibilmente, quando Hamilton se ne andò, i testi vennero affidati a Jim Shooter, un ragazzo di soli tredici anni destinato a una lunga e fortunata carriera in questo settore, che a dispetto della giovane età seppe portare la Legione dei Supereroi al vertice della sua popolarità.

Superman partecipa a una trasmissione televisiva sulla propria vita. Tra gli ospiti Robin, e, sullo sfondo, alcuni membri della Legione dei Supereroi. ©Mondadori/National Periodical Publications



Rocket, Robin, Luce e Aqualad sono i membri originari dei Teen Titans, un supergruppo di giovani eroi che ottiene il suo massimo successo agli inizi degl' anni Ottanta, con l' arrivo e l' inserimento nella sua compagine di nuovi ed interessanti personaggi. ©DC Comics, Inc

Sempre in questi anni, nel 1964, la DC, alla ricerca di una chiave in grado di conquistare le simpatie del pubblico più giovane crea un nuovo gruppo, quello dei **Giovani Titani (Teen Titans)**, composto da **Rocket (Kid Flash)**, **Robin**, **Aqualad** e **Luce (Wonder Girl)**. Questi ultimi in realtà ripropongono lo stile e il modello narrativo dei loro contraltari adulti cambiando solo lo scenario delle azioni e il linguaggio.

Così come alla fine degli anni Cinquanta la DC aveva ripescato tutta la grande schiera degli eroi del decennio precedente, analogamente la Marvel, a partire dal marzo 1964, resuscita il vecchio Capitan America, ritrovato da Sub-Mariner ibernato in un iceberg e risvegliato con l'aiuto del gruppo dei Vendicatori (Avengers).

A partire dall'ottobre dello stesso anno, sull'albo *Tales of Suspense*, Capitan America comincia ad apparire con regolarità fino ad avere una testata tutta sua nell'aprile del 1968.
Rimodellato secondo il plastico e dinamico stile Marvel dal suo vecchio artefice, Jack Kirby, il nuovo Capitan America è un personaggio ben diverso dal vecchio eroe della seconda guerra mondiale. Sperduto in questo nuovo mondo per lui completamente sconosciuto, senza avere più accanto il giovane Bucky, il cui posto sarà successivamente preso da Rick Jones, Capitan America si allinea alla filosofia del supereroe con superproblemi gettando la maschera del patriottismo esasperato, guadagnando in umanità e rispecchiando nelle sue storie, nelle quali spesso prorompe in sfoghi isterici, le tensioni e le contraddizioni legate alla storia degli Stati Uniti degli anni Sessanta, dai drammi sociali alle incomprensioni razziali, alla guerra del Vietnam.


CAPITAN AMERICA
SI UNISCE AI...
VENDICATORI!
GLORIOSAMENTE SCRITTO DA STAN LEE
E SPLENDIDAMENTE ILLUSTRATO DA JACK KIRBY
FATTI AVANTI CAPITAN AMERICA! LA SQUILLA CHIAMA TUTTI GLI ESPONENTI DELLA GIUSTIZIA! VENDICATORI!
IL GRUPPO MARVEL CONTINUA A LAVORARE CON UNA FORMULA CHE HA PORTATO AL SUCCESSO DEL FUMETTO: IL "JACK KIRBY" E DISCUTERÀ CAPITAN AMERICA
IN QUESTA DI NUOVO ANCHE IL PRIMO CONFLITTO MONDIALE, E QUINDI DI NUOVO CON IL NEMICO NAZISTA!
ECCO CHE TORNA LA PAURA PER LA BOMBA ATOMICA
ECCO CHE TORNA LA PAURA PER LA GUERRA FREDDA!
E, CERCHIO SI CHIUDE IN BELLEZZA

Nel 1964 il vecchio Capitan America viene ritrovato ibernato in un iceberg da Sub-Mariner e risvegliato con l'aiuto del gruppo dei Vendicatori insieme ai quali riprende la sua attività di supereroe. ©Marvel Comics Group

Pantera Nera è il primo e più importante supereroe di colore nella storia dei comic books. Re di Wakanda, un immaginario stato africano, l'eroe sfrutta gli studi compiuti negli Stati Uniti per ottenere da un'erba che cresce nella giungla doti di incredibile agilità e la facoltà di vedere nel buio proprio della fiera da cui prende il nome. ©Marvel Comics



I VENDICATORI ALLA RISCOSSA

Capitan America militò a lungo con i Vendicatori le cui avventure apparvero per la prima volta nel settembre 1963. Questo possente gruppo di eroi comprendeva inizialmente Iron Man, Ant-Man, Vespa, Hulk e **Thor**, un personaggio, quest'ultimo, più affine al mondo del fantasy che non a quello dei supereroi, accanto ai quali comunque apparirà spesso.
L'organico dei Vendicatori ha subito nel corso del tempo un frenetico avvicendamento e andirivieni di eroi, spesso dettato dal gradimento o meno dei lettori. Dai tre ex criminali **Occhio di Falco (Hawkeye)**, **Quicksilver** e sua sorella **Scarlet (Scarlet Witch)** la lista dei Vendicatori arriva a comprendere **Ercole (Hercules)**, la **Visione (Vision)**, il **Cavaliere Nero (Black Knight)**, **Mantis**, la **Drago-Luna (Moondragon)**, personaggi dai nomi e dalle caratteristiche sempre più fantasiose, e molti altri ancora.
Di particolare rilievo l'entrata nel gruppo di **Pantera Nera (Black Panther)**: apparso per la prima volta nel 1966, il primo supereroe di colore.

Pantera Nera sostituisce Capitan America nel gruppo: un avvicendamento il cui significato appare di enorme rilevanza come specchio della diversa attenzione del mondo dei fumetti per le realtà e i problemi più scottanti della società del periodo. Basti pensare che nelle storie di Superman e di tutti gli altri personaggi DC non apparve sino alla fine degli anni Sessanta una persona di colore, anche solo di sfuggita in un angolo di una vignetta, mentre nell'universo Marvel l'apertura a questo mondo era all'ordine del giorno.
I Vendicatori, che da soli potrebbero fornire spunto per un approfondito studio sulla psicologia comparata e di gruppo dei supereroi, rinnovano e trasformano la tradizione dei classici supergruppi DC, come la Justice Society of America.
Nelle avventure di quest'ultimi, i singoli supereroi, anche diversi tra loro, avevano l'abitudine di agire mantenendo le tipiche caratteristiche di comportamento, in un clima di armonia e collaborazione con i colleghi.
I supereroi della Marvel, invece, quando si incontrano spesso bisticciano arrivando talvolta a darsele di santa ragione, e soltanto dopo molte esitazioni e diffidenze decidono di collaborare, il che comunque avviene all'insegna del più spiccato individualismo.

Copertina dell'aprile 1968, numero 51 dell'albo originale dei Vendicatori, disegnata da John Buscema. In questa illustrazione compaiono tra gli altri Goliath, Vespa, Iron Man, Occhio di Falco e Thor. Nell'organico del gruppo che muta quasi ogni avventura, nel 1966 Pantera Nera ha sostituito Capitan America.





Il Colonnello Mar-Vell sceso sulla Terra per pianificare l'invasione del nostro pianeta da parte dell'Impero Krel si rivelerà invece, con il nome di Capitan Marvel, uno dei suoi più attivi difensori, fino alla morte del personaggio, avvenuta su Titano, una luna di Saturno, nel 1982. ©Marvel Comics Group

Nel dicembre del 1967, dopo un fugace tentativo nell'anno precedente, la Marvel decide di rilanciare Capitan Marvel.
In realtà si trattava di un astuto espediente editoriale, giocato sulla scomparsa del personaggio originale, nel 1954, in seguito alla causa vinta dall'editore di Superman. Del vecchio Capitan Marvel non rimane che il nome: il nuovo eroe realizzato da Stan Lee e Gene Colan è un ufficiale extraterrestre di nome Mar-Vell giunto sulla Terra dal lontano pianeta Kree.
Le sue avventure a sfondo decisamente fantascientifico termineranno con la sua morte, avvenuta su Titano, una luna di Saturno, nell'avventura finale, datata 1982.
In questa sarabanda di capitani Marvel di tutti i generi, non è mancata neppure la riedizione del personaggio originale, a opera della DC nel 1972.



LA SAGA DI SILVER SURFER

"E ora eccomi solo e dimenticato su questo mondo ostile. Io che sono stato sulla cresta dell'infinito... Sono esiliato per sempre su questa sfera solitaria. Ma il tempo è lungo e il destino è mutevole... Il mio destino giace ancora innanzi a me... e dove chiama, là arriverà fulmineo Silver Surfer."
Con questo monologo si rivela al mondo, in una storia dei Fantastici Quattro del marzo del 1966, la tormentata e tragica figura di uno dei più drammatici eroi della storia dei fumetti.
Sacrificatosi per salvare il proprio pianeta Zenn-La dalla distruzione a opera di **Galactus**, uno degli imperscrutabili e onnipossenti signori della galassia, Norrin Rad ne diventa l'araldo con il nome di **Silver Surfer**. Il suo compito è di solcare gli spazi alla ricerca di mondi disabitati con cui nutrire l'inesauribile sete di energia del suo signore. Ma la scoperta delle infinite forme di vita presenti nell'universo porta l'eroe a ribellarsi a Galactus, schierandosi al fianco dei Fantastici Quattro per impedirgli di distruggere la Terra.

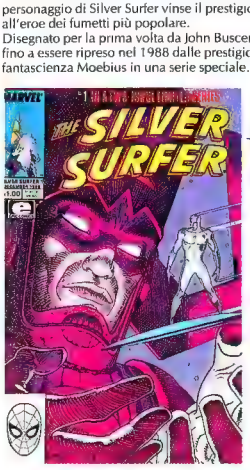



"Silver Surfer, mio araldo, il tuo corpo è stato incapsulato in una sostanza argentea che conserva la vita, riparandoti dal calore, dal gelo e dalla mancanza di ossigeno. Vai allora... perché le vastità immense degli spazi sono tue!"
©Marvel Comics Group
GALACTUS HA CONVOCATO IL SUO ARALDO!
TI ORDINO DI SORGERE!!

La punizione per il suo atto di disubbidienza consiste in un esilio perpetuo sul nostro pianeta.
Questo argenteo e melanconico viaggiatore degli spazi stellari, a bordo di una fantastica tavola da surf che egli controlla telepaticamente, riflette l'eterna inquietudine dell'essere umano, l'incapacità di comprendere con l'aiuto della sola ragione i misteri dell'universo e le spietate regole della sopravvivenza.
Silver Surfer rispecchia il senso profondo del dolore di una condanna all'eterna infelicità. Il suo vagabondare attraverso il nostro pianeta lo vede testimone di infinite ingiustizie che rafforzano in lui la convinzione dell'amaro destino dell'essere umano.
Questi tratti, quasi shakespeariani, fanno di Silver Surfer una figura assolutamente atipica, con sfumature psicologiche di emblematico valore universale, raro sia all'interno del genere che nell'intera cultura del mondo dei fumetti.



Silver Surfer in realtà va ben oltre l'abituale valenza delle figure dei supereroi, proponendosi in una chiave mitica che ne fa piuttosto un vero e proprio eroe da saga d'altri tempi, un Amleto delle stelle che si interroga continuamente sul senso più profondo della vita.
La prima serie delle sue avventure, diciotto albi pubblicati tra l'agosto del 1968 e il settembre del 1970, conobbe uno straordinario successo e per due anni il personaggio di Silver Surfer vinse il prestigioso premio Alley, attribuito ogni anno all'eroe dei fumetti più popolare.
Disegnato per la prima volta da John Buscema, Silver Surfer ha avuto più autori, fino a essere ripreso nel 1988 dalle prestigiose matite del disegnatore francese di fantascienza Moebius in una serie speciale.



Nel 1988 il disegnatore francese Moebius ha realizzato una versione molto particolare di Silver Surfer, adattandola al suo stile raffinato. Creatore di affascinanti universi fantastici, Moebius ha concepito in una dimensione più eterea e rarefatta il personaggio creato da Stan Lee e disegnato da John Buscema e Jack Kirby, con un tratto assai più plastico e deciso. ©Marvel Comics Group

UN SUPERMAN PER GLI ANNI SE[illegible]

"Anche Superman è maturo per un cambiamento: in futuro finirà con l'accorgersi di essere uno straniero in un mondo imperfetto."
Il 15 aprile del 1970, sulle pagine di *The Wall Street Journal*, Carmine Infantino, direttore editoriale della DC Comics, precisa in un'intervista le future linee di tendenza del personaggio dell'Uomo d'Acciaio.
"Superman è stato creato negli anni della grande crisi, secondo il modello del superuomo di Nietzsche: in quel tempo gli uomini avevano bisogno di un essere perfetto. Ora hanno bisogno di qualcuno con cui potersi confrontare e come i giovani d'oggi Superman soffre di una crisi d'identità."
Arrivata all'incredibile tetto di trecento milioni di copie di comic books venduti in America e nel mondo ogni anno, l'editoria a fumetti si trovò obbligata alla fine degli anni Sessanta a confrontarsi direttamente con la realtà di tutti i giorni, come aveva insegnato la Marvel.
Superman era in crisi, come molti altri personaggi necessitava di un vistoso cambiamento, e per questo motivo si decise di apportare tutta una serie di modifiche sia alle storie che al tipo di mondo, anzi di mondi, in cui erano ambientate. I disegni si fanno più realistici, nelle storie si tratta sempre più diffusamente di grossi problemi: droga, violenza, inquinamento, razzismo. Un numero sempre maggiore di eroi iniziano a esplorare se stessi, oppure il paese in cui vivono e operano da sempre senza però conoscerlo realmente.
Di fronte a questo quadro era evidentemente contraddittoria e quasi offensiva la strapotenza di questi personaggi, in realtà impossibilitati a risolvere tutti i problemi del mondo, e costretti sempre più a umanizzarsi e divenire vulnerabili. Nel 1938

il mondo voleva un superuomo, nel 1970 cercava un essere umano un po' speciale.
Nella storia pubblicata nel dicembre 1970, Clark Kent cambia lavoro quando il "Daily Planet" viene acquistato da una rete televisiva, la Galaxy Broadcasting System. Il suo nuovo direttore è l'arrogante e misterioso Morgan Edge. "Oggi i giornali vanno di corsa. La prima pagina non può aspettare. I nostri milioni di telespettatori vogliono vedere i fatti mentre avvengono. Io la farò diventare il primo telecronista in diretta di Metropolis!." Nonostante qualche rimpianto, Clark Kent accetta con entusiasmo il suo nuovo lavoro. "Ed eccomi telecronista. Mi sarà più facile andare in giro adesso, però il "Planet" mi mancherà sempre. Ma i tempi cambiano e con essi deve cambiare anche Superman."
E così già dalla copertina del successivo numero di *Superman*, del gennaio 1971, disegnata da Neal Adams, appaiono sconvolgenti cambiamenti nelle storie del supereroe. "Mai più kryptonite!" titola l'albo, con l'immagine di un possente Uomo d'Acciaio che spezza le catene della kryptonite: in quest'avventura un'esplosione atomica trasforma in ferro l'unica sostanza in grado di uccidere Superman.
L'Uomo d'Acciaio è dunque completamente invincibile? Tutt'altro, poiché proprio a partire da quest'avventura l'eroe subisce la sua più profonda e radicale trasformazione: nell'incredibile scontro con l'Uomo Sabbia, un doppio di Superman nato dalla stessa esplosione che ha distrutto la kryptonite, l'Uomo d'Acciaio vede drasticamente ridotti i propri superpoteri e arriva addirittura a un vero e proprio esaurimento nervoso, convinto che tutti lo invidino e lo odino per le sue eccezionali caratteristiche. Al termine di questa avventura, drammatica e molto bella, davanti alla possibilità di riacquistare interamente i propri poteri, l'eroe risponde negativamente: "Ho visto i pericoli che derivano dall'essere troppo potente. Posso fare anch'io errori. Non mi servono più poteri di quelli che mi sono rimasti."



Gennaio 1971. "Mai più kryptonite!", titola l'albo in cui l'unica sostanza terrestre in grado di nuocere a Superman si trasforma in innocuo ferro dopo l'esperimento di uno scienziato. I guai per l'Uomo d'Acciaio non sono tuttavia finiti, poiché dall'esplosione che ha distrutto la kryptonite è nato un duplicato dell'eroe, l'Uomo Sabbia, che si rivelerà in grado di sconvolgi energie e poteri. Quando questo spaventoso essere scomparirà, Superman si ritroverà con m'non poteri ma con una maggiore consapevolezza e maturità. ©National Periodical Publications, Inc.

GENIALI, CATTIVISSIMI E TERRIBILI: ECCO I NEMICI DEI SUPEREROI


ANNIHILUS! LA MORTE VIVENTE!
ANCORA UNA VOLTA HO TRIONFATO!
"Preparati, stai per assistere alla tua distruzione..."
"Ora che sei in mia mano sei finito... preparati a morire!"

©Marvel Comics Group

E' probabile che gran parte del merito del successo che hanno avuto i supereroi sia legittimamente da attribuire ai loro più efferati antagonisti: i supercattivi.
Dai semplici e incolori banditi presi a prestito dai romanzi polizieschi contro cui Superman si batteva alla fine degli anni Trenta, ai primi veri supercattivi al servizio dei nazisti creati per rendere più avvincente l'impegno dei supereroi durante la seconda guerra mondiale, questi personaggi sono progressivamente saliti alla ribalta, giungendo alla loro più compiuta caratterizzazione nei primi anni Sessanta.
Lex Luthor, il nemico numero uno dell'Uomo d' Acciaio, è il prototipo del cattivo la cui megalomania e il cui desiderio di potere nascono da una insopprimibile invidia nei confronti del supereroe. Anche se può sembrare incredibile, Luthor intraprende la sua malvagia carriera per vendicarsi di Superman, responsabile di averlo involontariamente reso calvo!
Proprio questo aspetto psicologico giustifica generalmente il comportamento del supercattivo, il cui manifesto esibizionismo tradisce il suo vero scopo, che non è, nonostante le apparenze, la conquista del mondo, bensì lo scontro sentito come un fatto personale con il "superbuono" di turno.

Nell'universo Marvel, la fantasia e la creatività degli autori si scatenano nella invenzione di una schiera di cattivi dotati di poteri eccezionali, che arrivano a esprimere una carica di odio e malvagità senza precedenti, come nel caso del **Dottor Destino** e di **Annihilus**, due avversari dei Fantastici Quattro.
Il Dottor Destino, un brillante scien-



Nelle avventure dei Fantastici Quattro compare frequentemente uno spaventoso supercattivo, il Dottor Destino. Nonostante il suo aspetto vagamente medievale dovuto alla maschera di ferro e all'armatura, si tratta di uno scienziato dalle inesauribili risorse e di incredibile malvagità

ziato sfigurato in un esperimento nel tentativo di penetrare i più oscuri segreti dell'universo, giura di prendersi la rivincita, decidendo che il suo destino sarà quello di comandare l'intera umanità. Rivestito di un'armatura d'acciaio, il volto celato dietro la maschera immutabile e inespressiva di un automa, dotato di incredibili risorse, il Dottor Destino trasuda una spaventosa sete di potere, che cerca di soddisfare con ogni mezzo. E' ormai l' incrocio tra un orco e un essere cibernetico indifferente alla pietà.
Annihilus è invece uno spaventoso distruttore di origine extraterrestre. Definito "la morte vivente", questo personaggio, disegnato come uno spaventoso demone verde con tanto di ali da pipistrello, usa un linguaggio fitto di espressioni come "disgrazia a colui che incrocerà il mio cammino", "tutto ciò che vive è nemico di Annihilus", anticipando i supercattivi galattici delle grandi saghe degli anni Ottanta.
La galleria dei nemici dell'Uomo Ragno, da **Goblin** a **Kingpin**, da **Lizard** allo **Scorpione**, da **Octopus** all'**Avvoltoio**, presenta invece personaggi più pittoreschi che preoccupanti. La dimensione strettamente metropolitana delle imprese di questo supereroe prevede scontri con cattivi che lo spiano, lo pedinano e infine gli tendono delle astute trappole, in una continua

Malefico folletto verde, Goblin è il prototipo del supercattivo che della lotta contro l'Uomo Ragno ha fatto la propria ragione di vita. ©Marvel Comics





uomo psichicamente instabile, si trasforma quasi suo malgrado in un doppio malvagio in conseguenza di tormentate crisi in cui la sua coscienza vacilla.
Si tratta di una tipologia di personaggi mascherati in cui è il costume a essere incredibilmente più importante della persona che lo indossa.
Con abile intuizione, inoltre, gli autori di questi personaggi ne fanno delle figure contraddittorie.che non di rado abbandonano la strada del crimine per schierarsi dalla parte del bene.
La diffusa violenza nel mondo dei supereroi degli anni Ottanta ha ridotto il divario da sempre esistente tra i "cattivi" e i "buoni", che vediamo sempre più frequentemente assumere un ruolo di "giustizieri". I supereroi non hanno

Negli anni Ottanta, nelle storie dei supereroi affiora sempre più una forte componente di violenza legata alla realtà della criminalità metropolitana. ©Marvel Entertament Group, Inc


MARVEL COMICS GROUP
SUPER SPIDER-MAN WITH THE SUPER-HEROES
SPIDEY AND THE VISION TEAM UP AGAINST THE PERIL OF PUPPET MASTER
SUPER SPIDER-MAN
9p
BACK OFF, WEB-SLINGER--OR THE OLD LADY GETS IT!
SCORPION--DON'T!
WHEN THE SCORPION STRIKES!

Gli imprevedibili e feroci nemici dell'Uomo Ragno minacciano frequentemente la sicurezza dell'eroe, e soprattutto della zia May, fra le mura domestiche che rappresentano un rifugio tutt'altro che irresistibile e segreto. ©Marvel Comics Group

sfida personale che non ha quasi mai a che vedere con la salvezza dell'umanità. E' il caso di Goblin, in cui il padre del miglior amico dell'eroe, un

più di fronte scienziati pazzi e improbabili conquistatori del mondo, bensì violenti psicopatici, killer furiosi e terroristi internazionali, contro i quali non bastano due piroette con la mantellina svolazzante. In storie dal clima sempre più teso, di fronte alla crudeltà e alle violenze più realistiche dei moderni cattivi, i supereroi sono di fatto costretti a un ruolo meno "eroico" e più deciso.

Gli anni Settanta sono segnati dal duello editoriale tra i supereroi DC e quelli Marvel. Nel volgere di pochi anni i due gruppi, nel vivace tentativo di contendersi la leadership nel campo dei comic books, si trasformano profondamente, assumendo un assetto manageriale attento alle esigenze del mercato che affrontano con moderne strategie commerciali.
Albo dopo albo, si scopre l'importanza di pianificare la gestione dei vari personaggi, studiandone, sempre più a tavolino le caratteristiche, le potenzialità e l'intreccio delle avventure da una testata all'altra.
In questo periodo non vengono creati nuovi personaggi di particolare rilievo, e l'avvenimento di maggior portata è la ripresa da parte della Marvel degli X-Men, creati nel 1963, proposti in una rinnovata edizione.
Riapparsi nel 1975 in un albo speciale, gli incredibili mutanti del Professor Xavier tornano ad apparire regolarmente sulla loro testata nell'agosto dello stesso anno. La nuova serie, affidata ai testi di Chris Claremont e ai disegni di Dave Cockrum, presenta un gruppo completamente rinnovato, con l'eccezione di Ciclope che assume il comando dei nuovi X-Men tra cui troviamo: **Colossus**, un gigantesco contadino russo che può trasformare il proprio corpo in acciaio; **Nightcrawler**, dotato di poteri telecinetici; **Storm**, di origine africana, detta la Dea delle Tempeste perché è in grado di dominare le condizioni atmosferiche; **Banshee**, l'irlandese volante dall'urlo distruttivo; **Havok**, che ha il potere di assorbire i raggi cosmici e produrre un terrificante fascio di energia; **Wolverine**, dallo scheletro costruito con il metallo più solido esistente in natura, provvisto di micidiali artigli che sottolineano la sua natura quasi animalesca. Questi nuovi X-Men sono destinati per le loro caratteristiche a "mutare" ulteriormente lo stereotipo del supereroe, portando questo genere di personaggi ben oltre la dimensione dei "superproblemi". Ognuno dei nuovi membri del gruppo vive drammaticamente la propria dimensione di mutante, condizionato da un passato traumatico che non riesce a rimuovere completamente. Quando si parla di supereroi, ci si riferisce a esseri che, pur avendo in definitiva poco di "umano", risultano ben accetti e graditi, salvo qualche eccezione. Con la figura del mutante, direttamente derivata dalla letteratura di fantascienza, prende invece sempre maggiore consistenza una razza di creature assolutamente diverse, che l'uomo sente istintivamente estranee e da cui teme di essere soppiantato.



La nuova edizione degli X Men del 1975 propone un gruppo completamente rinnovato con l'ingresso di mutanti come Colossus, Nightcrawler, Storm, Banshee, Havok e Wolverine. Il successo di questi nuovi personaggi ha portato gli X-Men a essere il supergruppo più apprezzato e seguito dag i appassionati. ©Marvel Comics.

La vita della DC negli anni Settanta è legata in particolar modo alla figura di Carmine Infantino, un disegnatore legato al gruppo sin dal 1946. Responsabile della nuova versione di Flash del 1956, e del rilancio di Batman del 1964, Infantino, già direttore editoriale dal 1967, viene nominato presidente della DC nel 1971. Solo un anno più tardi, Stan Lee, suo amico e rivale, diviene direttore editoriale della Marvel.
Con Infantino, la produzione della casa editrice spazia dal rilancio di vecchi personaggi alla proposta di albi giganti di almeno una settantina di pagine, il triplo dei normali comic books, senza dimenticare la produzione della celeberrima serie dell'accoppiata **Lanterna Verde - Freccia Verde** (**Green Lantern - Green Arrow**), la collaborazione con il disegnatore Jack Kirby, sottratto alla Marvel, e l'acquisizione dei diritti per la pubblicazione di **Tarzan**.
Sotto la guida di Lee e di Infantino, nel periodo che va dalla fine del 1974 ai primi mesi del 1978, la Marvel e la DC si affrontano invadendo il mercato con almeno ottantacinque nuovi titoli di comic books, oltre alle ristampe e agli albi speciali.
E' in questo periodo che i comic books in un certo senso ritornano alle origini, spaziando nei più diversi generi. Eroi in costume, guerra, horror, fantascienza e le serie a fumetti, ispirate a film o telefilm di successo, dilagano inflazionando il mercato. Vera novità in questo caos, appaiono le storie e i personaggi ispirati alle opere di genere fantasy che vanno affermandosi in quegli anni.
Di tutte queste pubblicazioni, molte vengono sospese dopo appena dieci numeri, più di due terzi non arrivano al quindicesimo episodio, e tutte, tranne sette, scompaiono alla fine del decennio. Le ragioni dell'insuccesso sono da ricercarsi in primo luogo nella scarsa qualità di gran parte di questi prodotti, mal concepiti e mal disegnati, destinati a esaurirsi dopo la breve scintilla di novità iniziale. Non bisogna inoltre dimenticare che negli anni Settanta

l'inflazione galoppa anche negli Stati Uniti. Un classico albo della DC di venticinque pagine, che negli anni Sessanta costava 12 cent, nel 1978 ne costa 50, contro i 40 della Marvel per i fascicoli di diciassette pagine. Anche questo fattore, come è logico, contribuisce ad aumentare il divario sempre crescente tra i comic books e il loro pubblico naturale, quello dei teen-agers e dei ragazzi.

LO SCONTRO DEL SECOLO

E' anche per arginare questo preoccupante fenomeno che vengono varati gli albi speciali, fascicoli giganti firmati da prestigiosi disegnatori, privi delle pagine di pubblicità inserite nei comic books più diffusi. Proprio attraverso questo tipo di pubblicazioni, Carmine Infantino decide, nel 1976, di tentare una operazione inedita e per certi aspetti rivoluzionaria, la collaborazione diretta con Stan Lee al fine di realizzare quello che è destinato a rimanere nella storia dei fumetti come l'incontro-scontro del secolo: Superman contro l'Uomo Ragno.



Superman e l'Uomo Ragno si affrontano sulla copertina italiana dell'albo gigante realizzato grazie a un accordo tra DC e Marvel nel 1976. Per disegnare questo comic book speciale, gli staff creativi dei due colossi editoriali lavorarono a lungo per definire non solo il loro ruolo nella storia, ma addirittura l'esatta posizione dei due eroi in copertina. A ciascuno di questi va ume sono il disegnatore Ross Andru e lo scrittore Gerry Conway. ©National Periodicals Publications and Marvel Comics



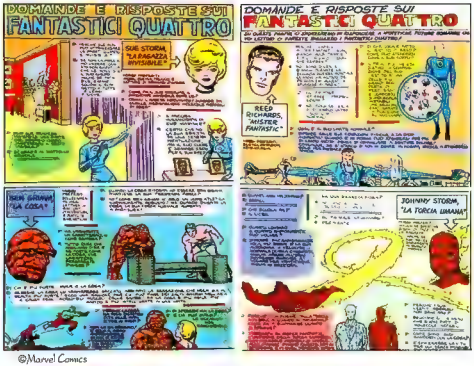
Copertina dell'albo gigante Superman contro Wonder Woman. In questa storia, ambientata durante la seconda guerra mondiale, due supereroi si trovano insolmente in conflitto poiché Wonder Woman teme che l'impiego della bomba atomica sia una scelta rischiosa per l'umanità. ©DC Comics, Inc.

Il primo tentativo di affiancare personaggi concorrenti in una astuta anche se rischiosa operazione commerciale si rivelò tuttavia più brillante nelle intenzioni che nel risultato, non del tutto apprezzato dai rispettivi appassionati dei due supereroi. Rimangono comunque leggendarie le interminabili discussioni sulla grandezza e posizione in copertina dei due personaggi, per evitare che uno dei due sembrasse prevalere sull'altro: la collaborazione DC-Marvel si dimostrava di fatto impossibile.

In concomitanza con l'ingresso della DC nel gruppo Warner Communications Company, Carmine Infantino decide di tornare dietro al tavolo da disegno, e ai vertici della casa editrice viene chiamata Janette Kahn che, con l'aiuto e la consulenza prima di Joe Orlando e successivamente di Dick Giordano, in qualità di direttori creativi, procede a un rimpasto e a una risistemazione generale di tutto il gruppo.

Nello stesso periodo anche la Marvel si accinge a una ristrutturazione interna e al rinnovamento generale della produzione. Nel 1978 infatti entra nel gruppo Jim Shooter, proveniente dalla DC: poco più di dieci anni prima, lo avevamo incontrato tredicenne che curava i testi del gruppo della Legione dei Supereroi. Nel giro di pochi anni, Shooter arriva ai vertici dell'azienda, coordinandone

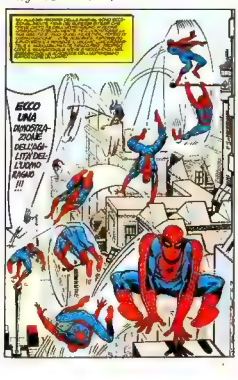
TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SUL VOSTRO SUPEREROE PREFERITO


DOMANDE E RISPOSTE SUI
FANTASTICI QUATTRO
SUE STORIA "LA RAGAZZA INVISIBILE"
REED RICHARDS "MISTER FANTASTIC"
BEN GRIMM "LA COSA"
JOHNNY STORM "LA TORCIA UMANA"

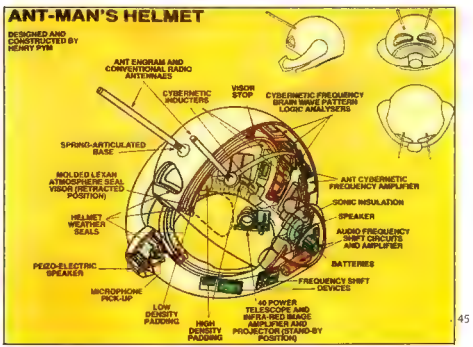
©Marvel Comics

Negli albi dei supereroi Marvel è frequente abitudine l'inserimento di una serie di tavole esplicative sui poteri, la vita e la storia dei vari personaggi. Talvolta sotto forma di intervista esclusiva condotta dagli autori al loro personaggio, altre volte invece come semplice scheda informativa.
Si tratta ancora una volta di una formula atta a instaurare un rapporto di comunicazione diretta con i lettori, familiarizzandoli in ogni minimo particolare con i propri beniamini.
Gli eroi della Marvel, a differenza di Superman e degli altri eroi della DC, cercano di non avere nessun segreto nei confronti del pubblico, rendendolo anzi complice dei loro poteri e delle loro capacità, quasi a inaugurare la simpatica sfida di indovinare ogni volta quale potere o risorsa, tra quelle a disposizione dell'eroe, sarà impiegata per uscire dai guai.
I Fantastici Quattro si prestano in maniera particolare a questo genere di gioco. Ci viene minuziosamente illustrata la base operativa del gruppo, con particolareggiate descrizioni delle varie apparecchiature tecnologiche, dei laboratori e delle abitazioni personali. I singoli eroi si rivolgono direttamente al lettore con frasi tipo "Su queste pagine ci sforzeremo di rispondere alle domande che vi sarete certamente posti su di noi", catalogando quasi le proprie caratteristiche, illustrate con dovizia di particolari effettivamente di grande curiosità e divertimento.
Nel caso invece di personaggi come Iron Man e l'Uomo Ragno si raccontano con grande ricchezza di dettagli i loro poteri e si descrivono i vari accessori inseriti nei loro costumi da battaglia.
Sotto forma di intervista o di racconto diretto emerge anche tutta la vasta gamma di problemi e di rapporti personali con gli amici, le fidanzate e gli stessi altri "colleghi": i fidanzamenti, i matrimoni, i tradimenti, i sogni, le aspirazioni, le nascite... Un modo per rendere ancor più forte e immediato il realismo di questi personaggi.
Negli anni Ottanta, consapevoli dell'interesse e dell'attenzione che il pubblico riserva al privato dei loro beniamini, la DC e la Marvel hanno inaugurato gli *"Who's who"* e i *"Marvel Universe"*, due fortunate serie di fascicoli, vere e proprie guide con taglio quasi enciclopedico che hanno anche il compito di mettere ordine nei complessi e intricati universi delle due case editrici.

Le eccezionali doti acrobatiche dell'Uomo Ragno nel disegno di Steve Dildo. ©Marvel Comics



L'elmetto cibernetico di Ant-Man, un esempio de l'inventiva degli autori dei supereroi. La complessità di elaborate schede tecniche è un divertente artificio che arricchisce il personaggio. ©Marvel Comics



l'intera produzione con una impronta esclusiva e particolarissima: da un lato l'estrema passione e la grande competenza nel settore, dall'altro lo straordinario acume commerciale dell'uomo d'affari.
La Marvel esce vincente dalla competizione con la DC alla fine degli anni Settanta, grazie a una serie di iniziative del tutto inedite. Viene sfruttata al massimo la collaborazione con i mass-media come la televisione per la quale vengono trasposti, a disegni animati o in telefilm molto popolari, diversi personaggi dai Fantastici Quattro a Hulk, all'Uomo Ragno. Nel 1979, inoltre, pubblica tre serie di albi ispirati ad altrettanti giochi di successo. **Shogun Warrior**, **Rome** e **Micronauts**.

I New Teen Titans debuttano nel 1980. Questa rinnovata versione del vecchio gruppo del 1964, grazie a nuovi personaggi come Starfire, Cyborg, Jericho e Raven, riscuote un grande successo e riporta la DC in testa alle vendite di comic books. ©DC Comics, Inc.







Jean Grey, appartenente agli X-Men, ha subito diverse trasformazioni, arrivando addirittura come Regina Nera, nella saga di Dark Phoenix, a tramutarsi in una spietata assassina dopo aver perso il controllo dei propri poteri. ©Marvel Comics Group, Inc.

Ma il merito di questo successo è da attribuirsi soprattutto alle avventure degli X-Men, gli eroi Marvel in questo periodo forse più apprezzati dell'Uomo Ragno. Assolutamente memorabile la loro saga intitolata "Dark Phoenix", pubblicata nel 1980 con i disegni di John Byrne, autore del gruppo dal 1977. Questa avvincente avventura è incentrata sulla trasformazione di Jean Grey, membro degli X-Men col nome di Fenice, nella malvagia **Regina Nera**(**Dark Phoenix**) che, travolta e accecata dai propri smisurati poteri, arriva a distruggere un sole "divorandolo", provocando così lo sterminio di miliardi di creature. Lo sdoppiamento di personalità di questo personaggio creò tuttavia non poche preoccupazioni al direttore della casa editrice, Jim Shooter, poco disposto ad accettare l'idea che proprio una eroina Marvel potesse rendersi responsabile di un simile eccidio, senza pagarne le conseguenze. Dopo una accesa trattativa con il disegnatore Byrne, che in seguito a questi dissapori preferì occuparsi dei Fantastici Quattro, fu deciso che l'eroina, rendendosi conto della crudeltà delle proprie azioni, scegliesse il suicidio, scomparendo dalla scena. La morte di Fenice è sicuramente indice di una nuova concezione di questi personaggi, la cui "immortalità" viene progressivamente messa sempre più in discussione, trovando tuttavia il modo di farli rivivere con abili colpi di scena e ritorni alla ribalta, tanto affascinanti quanto improbabili.
Gli anni Ottanta si aprono all'insegna del progressivo diffondersi dei "comics shops". Questi negozi, specializzati in fumetti, inaugurano un nuovo sistema

di distribuzione che permette alle case editrici di programmare una più precisa tiratura della produzione, eliminando il rischio di costose giacenze in magazzino. Il mercato in questo modo può espandersi più razionalmente, favorito inoltre dal fenomeno dilagante del collezionismo, a cui si deve anche l'affermarsi di piccoli editori indipendenti, sia negli Stati Uniti che in Canada, come la Aardvark-Vanaheim, la Warp Graphics e l'Eclipse Comics. Proprio quest'ultima, fondata nel 1977 da Jan e Dean Mullaney, aveva instaurato una nuova politica con gli autori, stilando contratti che prevedevano, per la prima volta in questo settore, oltre ai diritti anche una percentuale sulle vendite.
Sul numero 26 di *DC Comics Presents* dell'ottobre 1980, debuttano i **New Teen Titans** di Len Wein e Marv Wolfman.

Quando il Capitan Marvel della Fawcett cessò le pubblicazioni nel 1954, il personaggio sopravvisse in Inghilterra altri dieci anni con minimi cambiamenti. Ripreso nel 1985 dalla statunitense Eclipse Comics, fu ribattezzato Miracle Man per evitare bisticci con il Capitan Marvel originale neditato dalla DC. ©Eclipse Enterprises, Inc.



Le avventure dell'All Star Squadron si svolgono in un mondo alternativo, dove gli Stati Uniti sono minacciati da spaventosi supercattivi nazisti come il Barone Blitzkrieg. ©DC Comics, Inc.



UNO PER TUTTI...TUTTI PER UNO

L'intento è di rinnovare il gruppo creato nel 1964, in cui agiscono le versioni "giovani" di Superman, Flash e Wonder Woman, affiancando ai vecchi Robin, Kid Flash e Wonder Girl, nuovi personaggi a cui sono attribuite sempre più accentuate caratteristiche di mutanti, come la principessina aliena dalla pelle arancione, **Starfire**; **Cyborg**, un ragazzo di colore metà uomo e metà macchina; **Jericho**, un ragazzo muto in grado di appropriarsi dei corpi altrui; **Raven**, una misteriosa ragazza incappucciata col potere di spostare a distanza oggetti e persone.
Rapidamente, i New Teen Titans riportano la DC in testa alle vendite, ed è in questo periodo che la casa editrice trova l'ideale equilibrio tra vecchio e nuovo nella ennesima versione della Legione dei Supereroi, disegnata da Keith Giffen su testi di Paul Levitz, mentre Superman e Flash ottengono un buon rilancio grazie ai testi di Cary Bates.
Anche tutta una schiera di vecchi eroi ritorna in scena, secondo un collaudato modello caro alla DC, prestando servizio nell'**All-Star Squadron**, un supergruppo le cui avventure sono ambientate negli anni Quaranta, in una America minacciata da spaventosi supercattivi come il **Barone Blitzkrieg** al servizio dei nazisti.
In questo periodo sembra che i supereroi riescano a trovare lavoro solo agendo in gruppi, più o meno affiatati, in avventure dalle trame sempre più complesse, talvolta francamente al limite della comprensione. Si tratta di una fase decisamente di involuzione, in cui sbiadisce progressivamente il rapporto



ELEKTRA

Creato da Frank Miller, il personaggio di Elektra è tra i più innovativi e originali dei primi anni Ottanta. Spietata e sensuale, Elektra è un killer a pagamento, un'esperta di arti marziali di cui Devil, pur dovendola combattere, è innamorato. ©Marvel Comics Group, Inc.

diretto tra il lettore e il mondo del singolo personaggio, sopraffatto da una tendenza delle storie al gigantismo anche sotto l'influsso delle grandi saghe cinematografiche come "Guerre stellari".
La Marvel sceglie la strada del rinnovamento con la creazione di una lunga serie di nuovi personaggi e di intelligenti ricuperi. Come nel caso di Devil, ripreso da Frank Miller nel 1979, e riportato a un grande successo di pubblico dopo una parentesi di declino. Miller, autore e disegnatore al tempo stesso, destinato ad affermarsi come uno dei maggiori talenti in questo campo, arricchisce le sue storie con personaggi avvincenti come quello di **Elektra**, un'eroina cui si accompagnano una certa sensualità e, per la prima volta, una forte carica di violenza. Figlia di un ambasciatore greco, ai tempi dell'università Elektra ha avuto un'avventura sentimentale con Matt Murdock, l'avvocato cieco dietro cui si cela Devil. Dopo l'assassinio del padre, la ragazza diviene uno spietato killer a pagamento, dando del filo da torcere a Devil grazie alla sua abilità nelle arti marziali. Uccisa da uno psicopatico nemico di Devil, in una storia del 1982 di inedita crudezza per gli standard del genere, Elektra è forse destinata a tornare sulle scene, "risuscitata" dall'autore, che ha abilmente giocato sulla scomparsa del cadavere della donna, fatto quest'ultimo che ha a lungo ossessionato i sogni del supereroe.



Zot! n.1 dell'aprile 1984. Creato da Scott Mc Cloud per l'Eclipse Comics, Zot è un supereroe di tredici anni nelle cui avventure si ritrova l'affascinante ingenuità dei fumetti anni Trenta. ©1984 Silver Linings.



She-Hulk, disegnata da John Byrne. Jennifer Walters si trasforma nella variante femminile di Hulk quando quest'ultimo, che è suo cugino, per salvarle la vita è costretto a farle una trasfusione col suo sangue contaminato radioattivamente. ©Marvel Entertainment Group



Quattro fratelli dai cinque ai dodici anni compongono il Power Pack. Dotati di superpoteri, questi ragazzini sono spesso impegnati a salvare i genitori minacciati da terrificanti mostri. ©Marvel Entertainment Group, Inc.

Tra le nuove creazioni che compaiono in questo periodo spiccano: gli **Alpha Flight**, un gruppo di mutanti radunati dal ministro della difesa canadese, e la sensazionale versione femminile di Hulk, **She-Hulk**, entrambi disegnati da John Byrne; i **New Mutants** di Chris Claremont, riuscita versione per adolescenti del tema degli X-Men, che racconta le avventure e l'apprendistato di un gruppo di giovani mutanti; i **Power Pack**, quattro fratelli dai cinque ai dodici anni, dotati di superpoteri e impegnati in innumerevoli missioni tra cui, non ultime, quelle di salvare i propri genitori da terrificanti mostri.
Nella vasta produzione dei piccoli editori indipendenti, come Americomics, Spectrum, Just Imagine, Southstar, Chance Enterprises, First Comics, spicca la Eclipse Comics, la più attiva e importante dopo DC e Marvel. Quest'ultima, nel 1983, pubblica le avventure di un nuovo gruppo, i **DNAgents**, di Mark Evanier e Will Meugniot, cinque supereroi creati in laboratorio con un esperimento genetico, con straordinarie caratteristiche simili a quelle dei mutanti X-Men.
Nello stesso anno Scott Mc Cloud crea il personaggio di **Zot** un super-ragazzino di tredici anni rimasto orfano su un pianeta lontano dalla Terra.



Nel 1984 viene proposto un Uomo Ragno dal costume completamente diverso. La tradizionale tenuta rossa e blu, distrutta nel corso della saga delle Guerre Segrete combattute su un lontano pianeta, viene sostituita da un costume nero che si rivela essere un'entità aliena, perfettamente in simbiosi con l'eroe. I lettori tuttavia, insoddisfatti di questa nuova versione, hanno obbligato gli autori a ripristinare l'originale. ©Marvel Entertainment Group, Inc.

Zot vive insieme alla fedele governante robot di nome Peabody incredibili avventure in un "futuro" ironicamente collocato in un 1965 del tutto fantastico. In questo fumetto, parzialmente debitore della lezione dei disegni animati giapponesi, dilaganti anche in Occidente a partire dalla fine degli anni Settanta, rivivono l'ingenuo stupore e la meraviglia di un futuro da Disneyland, dipinto come un gioco da Luna Park con astronavi-giocattolo che sembrano costruite coi resti di una lavatrice.
La stessa finestra spazio-temporale, attraversando la quale Zot compie le sue imprese, è raffigurata come una normalissima porta di legno con una serratura a forma di scheletro.

BATTAGLIE NELLA GALASSIA

Nel marzo 1984, sul mensile ufficiale per i fans della casa editrice, *Marvel Age*, viene anticipata la pubblicazione di una saga in dodici puntate, più un'appendice di nove, destinata a passare alla storia come "il più grande avvenimento editoriale" della Marvel Comics.
Scritte da Jim Shooter e disegnate da Mike Zeck e da un vasto numero di altri collaboratori, le Guerre Segrete dell'universo Marvel, "Marvel Superhereos Secret Wars" sono il primo tentativo di usare, in una storia di proporzioni colossali, praticamente l'intero parco personaggi a disposizione della casa editrice. Buoni e cattivi si trovano a lottare fra loro su un lontano pianeta chiamato Battleworld e contro una misteriosa entità, di nome **Beyonder**. Le "Secret Wars", non portano grandi mutamenti all'interno dell'universo Marvel ma aprono una nuova era, quella di ampie e complesse saghe che nascono su una testata e finiscono per diffondersi su tutta una serie di altre. Questo meccanismo editoriale e narrativo viene definito "cross-over", ovvero incrocio:



I Fantastici Quattro, l'Uomo Ragno, Capitan America, gli X-Men, Iron Man, Hulk, She-hulk e Thor, radunati misteriosamente su un lontano pianeta, nel prologo delle Guerre Segrete. ©Marvel Comics Group

si tratta di deviazioni dalla storia principale che si ripercuotono sulle avventure personali dei personaggi, create appositamente per obbligare i lettori a comprare albi di collane diverse per comprendere la storia nella sua completezza.
Astutamente, per coordinare gli intrecci tra gli innumerevoli personaggi, vengono pubblicati a partire da questo momento dei fascicoli speciali che raccolgono e illustrano, per il piacere dei fans più appassionati, le "schede" dei vari eroi e dei loro antagonisti, di cui sono descritte le origini, le caratteristiche, le date fondamentali della carriera, in una sorta di catalogo illustrato per collezionisti.
Il cambiamento più interessante causato dalle "Secret Wars" è quello che coinvolge l'Uomo Ragno, il cui classico costume rosso e blu era stato distrutto nel corso dell'epica battaglia. Il nuovo costume nero che gli viene confezionato

si rivela alla fine un organismo vivente di origine aliena che gli aderisce, fisicamente e mentalmente, in una totale simbiosi.
Il nuovo costume tuttavia non incontrò le simpatie dei fans dell'Uomo Ragno, e gli autori decisero di tornare all'antica versione: grazie all'intervento del leader dei Fantastici Quattro, Peter Parker riesce a togliersi il costume alieno, che viene posto in una capsula impenetrabile dove l'entità inizia a covare inevitabili sogni di vendetta, presto messi in atto in una serie di avvincenti avventure.
Nel 1985, al compiersi del suo cinquantesimo anniversario, la DC risponde al successo della sfida lanciatale dalla Marvel con una saga destinata a entrare nella leggenda del fumetto. Lo scrittore Marv Wolfman e il disegnatore George Perez, infatti, dopo anni di studi e ricerche su una quantità di autori, storie e personaggi, riescono a dare corpo a un'idea che, fino a quel momento, poteva solo considerarsi un sogno impossibile: la ridefinizione in un unico disegno del multiuniverso DC, tutto quel vasto, caotico e infinito insieme di mondi che nel corso dei decenni la fantasia e l'estro degli autori DC avevano saputo creare.

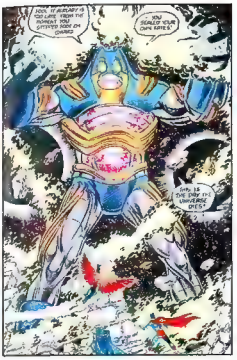


Settembre 1961. Nell'avventura Flash nei due mondi, Barry Allen, il Flash creato nel 1956, incontra il suo predecessore Jay Garrick attraverso un salto spazio-temporale che lo porta negli anni Quaranta. E' così che viene ufficializzato il cosiddetto multiuniverso DC, la mitologia delle terre parallele che permette alla casa editrice di far convivere più versioni dello stesso personaggio. ©DC Comics



La distruzione del multiuniverso sulla copertina del primo albo della serie Crisis on infinite earths. Nei dodici episodi di questa saga, scritta da Marv Wolfman e disegnata da George Perez, tutti i supereroi DC lottano per la salvezza dei propri mondi contro il terribile signore dell'antimateria. Il prezzo della vittoria è la sopravvivenza di una sola terra, orfana di Supergirl, Superboy, del vecchio Uomo d'Acciaio e di tutte le doppie versioni degli altri eroi. ©DC Comics, Inc.

Tutto era cominciato nel 1961, quando nella storia "Flash nei due mondi" Jay Garrick, il personaggio di Flash creato nel 1940, incontra Barry Allen, il suo "doppio" creato nel 1956. Quella che sembrava essere solo un'ennesima storia immaginaria, divenne in pratica l'abile espediente con cui gli autori DC giustificarono la creazione di una serie di "universi paralleli" comunicanti fra loro, e al cui interno era possibile l'inquadramento del sempre più massiccio moltiplicarsi di storie in cui eroi e situazioni vecchie e nuove si combinavano sovrapponendosi di continuo, in una sarabanda di viaggi da un universo all'altro: oltre ai due Flash infatti iniziano a incontrarsi e scambiarsi avventure nei rispettivi "universi" anche Lanterna Verde e altri eroi.
Per rendere credibili le fantastiche e intrecciate biografie immaginarie di Superman si rendono manifesti altrettanti universi paralleli, dove il nostro eroe vede realizzate contemporaneamente di fatto gran parte delle alternative conosciute nelle sue avventure immaginarie: la sua unione con Lois Lane, il matrimonio di quest'ultima con un Lex Luthor buono e leale, un giovane Superboy che deve ancora vivere il suo futuro da Superman.


NOW, IT WILL BE AS IF I'D NEVER EXISTED! NO ONE WILL REMEMBER ME! MY EFFORTS WERE IN VAIN!
YOU REALLY TOUR OWN BIRTH!
SAVE THE DAY TO UNIVERSE DIES?

Titanico e terrificante, l'Antimonitor, signore dell'antimateria, scatena il conflitto finale con l'multiverso dei supereroi "Questo è il giorno in cui l'universo morirà", grida l'Antimonitor allo sparuto drappello di supereroi che gli si oppongono per la salvezza dell'umanità. ©DC Comics, Inc.

L'avvenimento più drammatico e coinvolgente di Crisis, la morte di Supergirl che si sacrifica per salvare la vita al cugino Superman. La scomparsa di questo personaggio, rimasto quasi sempre in ombra nella famiglia dell'Uomo d'Acciaio, ha tuttavia suscitato una forte commozione in tutti gli appassionati del genere. Probabilmente molti lettori hanno pianto come Superman la morte dell'eroina, accompagnata nel suo ultimo viaggio da toccanti parole tratte dalla Dichiarazione d'Indipendenza degli Stati Uniti "Esiste oltre la silenziosa notte un giorno senza fine? Potremo mai sapere se la morte è un passo verso la luce?" ©DC Comics, Inc.



Unici superstiti di un'era terminata con la distruzione del multiverso, Superboy e Superman invecchiato, sposato a Lois Lane, scompaiono per sempre dai comic books per entrare nel paradiso dei supereroi. ©DC Comics, Inc.



CRISIS ON INFINITE EARTHS: L'UNIVERSO

"Crisis on infinite earths", questo il nome dell'incredibile saga in dodici episodi, nasce dall'esigenza di cancellare i vari universi paralleli in cui per anni sono vissute e hanno agito le diverse versioni di Superman, Flash, Lanterna Verde, facendo sorgere dalle ceneri della vecchia mitologia un unico e coerente universo con un solo Superman, un solo Flash, un solo Lex Luthor. Difficile sintetizzare il complesso intreccio di storie in "Crisis" che inizia con la drammatica distruzione di Terra Tre, la Terra parallela con le versioni malvage dei supereroi, da parte di una forza misteriosa. Il Luthor buono di questo universo, sposato con Lois Lane, riesce a salvare dalla fine del suo mondo il figlio, **Alex Luthor jr.**, spedendolo con un razzo in un'altra dimensione. E' così che la storia di Superman si ripete in una ideale parabola in cui le lontane origini del 1938 e la seconda genesi dell'universo DC degli anni Ottanta si fondono simbolicamente.
La cosmica apocalisse che si è innescata nasce dal titanico scontro tra il **Monitor**, un essere potentissimo, depositario del potere del cosmo, e la sua controparte negativa, l'**Antimonitor**, signore e padrone dell'antimateria che sta espandendo fino a distruggere tutti gli universi materiali, Terra dopo Terra, per assommare su di sé tutto il potere del creato.
Alex Luthor jr., ormai cresciuto, raduna tutti i supereroi di tutte le Terre, rivelando loro i piani del Monitor, nel frattempo ucciso a tradimento. Per distruggere l'Antimonitor, Alex apre un varco tra materia e antimateria: nel primo epico scontro, il cattivo è momentaneamente sconfitto, ma solo al prezzo della vita di Supergirl, sacrificatasi per salvare il cugino in pericolo. L'Antimonitor tuttavia riesce ad assorbire in sé tutta l'energia dell'antiuniverso e si getta ancora all'attacco. E' a questo punto, con l'intervento anche di Spectre, che tempo e spazio esplodono, l'intero cosmo ritorna all'alba della vita e di tutti gli universi non ne rimane che uno solo.
Il multiuniverso è definitivamente scomparso e con lui molti supereroi: nella nuova realtà nessuno ricorda quanto è accaduto in precedenza, e addirittura alcuni eroi si trovano completamente spaesati e fuori posto, avendo perso il loro mondo. Nell'ultima battaglia ai confini della realtà, sulla soglia tra materia e antimateria, l'Antimonitor viene definitivamente sconfitto e distrutto dal primo Superman.



Mighty Mouse è apparso per la prima volta nel 1942 in una serie di disegni animati. Si tratta di un simpatico supertopo volante e fortissimo, le cui avventure sono una divertente parodia di Superman e Topolino. ©Paul Terry

Fin dai loro esordi, i supereroi hanno avuto colleghi buffi e ironici. Prima dell'avvento di Superman e soci, la satira e la parodia nei fumetti si erano espresse esclusivamente nei confronti della società e della vita del mondo reale. Era inevitabile che personaggi dotati di poteri incredibili e fantasiosi almeno quanto i loro costumi facessero nascere copie ridicole e divertenti, con l'evidente scopo di metterne in luce gli aspetti più paradossali.

E' proprio la vastissima produzione dei supereroi per scherzo che inaugura una vivace tendenza all'autoironia nel mondo dei fumetti, creando in questo settore un vero e proprio genere parallelo.

Tra i primi e più riusciti esempi troviamo **Mighty Mouse**, un personaggio creato nel 1945 per la Timely dal disegnatore Paul Terry, su un'idea dell'animatore Isidore Klein, tratto da una popolare serie a disegni animati del 1942, intitolata "The Mouse of tomorrow".

Spassosa parodia di Superman e **Topolino** (**Mickey Mouse**) al contempo, il supertopo vive a Terrytown, una città abitata esclusivamente da topi perennemente alla mercé di un'orda di gatti invasori contro cui Mighty Mouse si batte eroicamente.

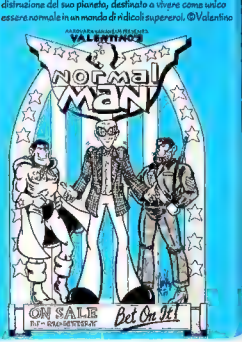
Negli anni Cinquanta vediamo l'affermarsi di un personaggio come il divertente **Atomic Bunny**, del 1958, della Charlton, un superconiglio in grado di volare e allungare le orecchie a piacimento, prototipo di **Captain Carrot**, creato nel 1982, che ha due supercarote radioattive di scorta infilate nella cintura, grazie alle quali acquisisce i suoi poteri.

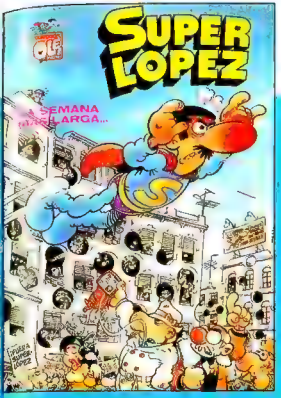
Negli anni Sessanta le parodie dei supereroi proliferano e si assiste alla nascita di fortunati personaggi come **Superpippo** (**Super Goof**), creato nel 1965, che vede il simpatico amico di Topolino trasformarsi in supereroe mangiando delle supernocciolone americane; **Blooperman**, del 1966, il cui tallone d'Achille è il fumo di sigaretta;

Apparso nel 1958, Atomic Bunny è un possente superconiglio che si nutre di miracolose carote radioattive. Strenuo difensore della cittadina di Bunnyville minacciata dalla cattiva volpe Sly, Atomic Bunny è in grado di allungare a piacimento le orecchie, trasformandole in vere e proprie armi. ©Charlton Publications



Normalman è, come Superman, l'unico superstite della distruzione del suo pianeta, destinato a vivere come unico essere normale in un mondo di ridicoli supereroi. ©Valentino

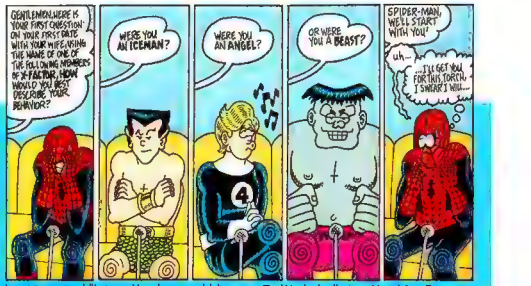




Creato nel 1979 dal disegnatore spagnolo Jan, Super Lopez è la più divertente satira dei personaggi di questo genere. Irascibile, pasticcione e deriso da tutti, questo grottesco eroe in calzamaglia è un concentrato delle nevrosi dell'uomo medio. ©Editorial Bruguera, S.A.

La Legione degli Stupidi Eroi debuttò nel gennaio del 1987. Si tratta di una feroce parodia che gli autori dichiarano di aver ideato dopo la morte di Supergirl nella saga di Crisis, come segnale della fine di un'epoca. ©Taylor Overbey


LEGION OF STUPID HEROES
SO LONG, HA! I HAVE TWO STUPID HEROES READY TO REPLACE YOU-- PLUS, I'LL GET RICH SELLING COMICS OF DISCONTINUED HEROES!
MUHAHAHAHAHA!
BOOM!


GENTLEMEN, HERE IS YOUR FIRST QUESTION! ON YOUR FIRST DATE WITH YOUR WIFE, USING THE NAME OF ONE OF THE FOLLOWING MEMBERS OF X-FACTOR, HOW WOULD YOU BEST DESCRIBE YOUR BEHAVIOR?
WERE YOU AN ICEMAN?
WERE YOU AN ANGEL?
OR WERE YOU A BEAST?
SPIDER-MAN, WE'LL START WITH YOU!
uh...
...I'LL GET YOU FOR THIS, TORCH! I SWEAR I WILL...

La spiritosa satira dell'universo Marvel proposta dal disegnatore Fred Hembeck sulla rivista Marvel Age. In questo episodio l'Uomo Ragno, Sub-Mariner, la Torcia Umana e Hulk partecipano a un gioco delle coppie in televisione. ©Marvel Entertainment Group, Inc.

Captain Hero, sempre del 1966, uno studente che si trasforma mangiando un hamburger; **Fatman**, del 1967, un ciccione goloso che per mantenere i suoi poteri deve mangiare moltissimo; e infine **Captain Klutz**, creato nel 1967 da Don Martin per *Mad*, la più graffiante rivista di satira americana, alter ego in mutandoni a pallini verdi di Ringo Fonebone, un appassionato lettore di fumetti di supereroi immaginari dai nomi ridicoli.

Negli anni Settanta e Ottanta le parodie del genere proliferano con un'accentuata cattiveria: basti pensare allo spagnolo **Super Lopez** del disegnatore Jan, un supereroe nevrastenico e pasticcione, a **Normalman** della canadese Aardwark-Vanaheim, un uomo normalissimo cresciuto in un pazzesco mondo popolato soltanto da supereroi, fino alla **Legion of Stupid Heroes** della Blackthorne.

La palma della parodia più riuscita spetta tuttavia alla serie "Hembeck destroys the Marvel Universe", pubblicata sulla rivista *Marvel Age*. In una serie di buffe strisce, il disegnatore Fred Hembeck ironizza sui supereroi della casa editrice, facendo pettegolezzi sulla loro vita privata, svelandone i tic e le nevrosi, senza risparmiare battute fortemente satiriche sui collezionisti di fumetti più maniacali, tra i quali ovviamente si ritrova lo stesso Hembeck. Nel 1989, sempre la Marvel ha pubblicato una serie di quattro albi intitolata **Damage Control**. Con lo slogan "Quando i supereroi hanno bisogno di aiuto chiamano... il Centro Riparazione Danni", una squadra di esperti specialisti interviene per ripulire e riparare i danni causati dalle battaglie dei supereroi.



Superpippo è una spassosa parodia dei supereroi, giocata sulla simpatia del personaggio che acquisisce i suoi poteri grazie a delle miracolose noccioline americane. Creato nel 1965 dal disegnatore Paul Murry, Superpippo indossa una ridicolissima calzamaglia di lana e pur volando nei cieli di Topolinia, mantiene inalterate le buffe caratteristiche del Pippo originale. ©Walt Disney Productions



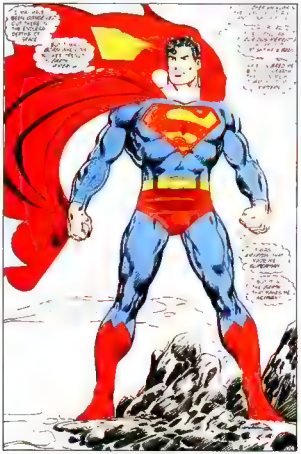
Ottobre 1986. Nasce The Man of Steel, il nuovo Superman scritto e disegnato da John Byrne ©DC Comics, Inc

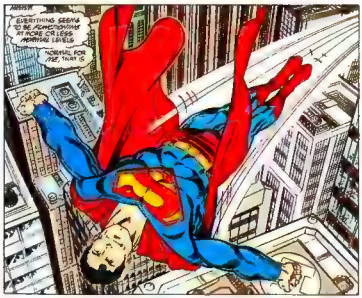
Il primo dei supereroi e Superboy, ormai orfani dei loro mondi, del loro passato e della loro stessa storia, decidono di rimanere nell'Anticosmo, una sorta di Walhalla, un ideale paradiso degli eroi, dove Superman si congiunge per l'eternità con l'amata Lois Lane.
Così termina l'epopea delle Terre parallele, la cosmogonia del multiuniverso DC, con l'affermazione di un solo universo, con una sola storia e una sola cronologia.
Ma davvero la DC aveva deciso di eliminare molti degli eroi che avevano contribuito alla sua grandezza, da Flash a Wonder Woman immolatisi in "Crisis" per la salvezza del mondo? In realtà, pur con qualche giustificabile incongruenza, la casa editrice abilmente fa "risorgere" questi personaggi, le cui avventure proseguono con maggior credibilità e rinnovata fantasia.

L'UOMO D'ACCIAIO

E' dalla consolidata abitudine del continuo interscambio di disegnatori e autori tra una casa editrice e l'altra che prende avvio l'ultima e più recente fase della vita a fumetti dell'Uomo d'Acciaio. Dopo un fecondo periodo alla Marvel John Byrne approda alla DC, con un ricco contratto che gli permette la piena e totale autonomia creativa nei confronti del personaggio, che l'autore rinnova completamente.

"E' Krypton che ha creato Superman ...ma è la Terra che ne fa sentire uomo". Nonostante il suo aspetto titanico, il Superman di Byrne risulta molto più umano, vulnerabile dalla stanchezza e dallo stress. Pers no il suo costume non è più indistruttibile come un tempo. ©DC Comics





Nel 1986, il disegnatore John Byrne ha proposto un Superman completamente rinnovato dopo gli eventi di Crisis. Le sue orig ni sono state leggermente ritoccate, così come i suoi poter , ora meno eccezionali di un tempo. ©DC Comics, Inc.

Nell'ottobre 1986, il Superman di Byrne esordisce in una miniserie quindicinale di sei albi intitolata "Man of Steel", ovvero l'Uomo d'Acciaio.
Sin dalla distruzione del pianeta Krypton le origini del personaggio vengono rivisitate e proposte con una serie di piccole e grandi varianti. L'eroe cresce a Smallville come un ragazzo normale senza vivere gli anni dell'adolescenza come Superboy, e scopre la verità sulle sue origini intorno ai vent'anni, poco prima di assumere l'identità di Superman.
I suoi poteri risultano sensibilmente ridotti: dalla sua forza, pur straordinaria, alla sua velocità, che ora non supera più quella della luce. Superman risulta anche vulnerabile dalla stanchezza e dallo stress, il suo costume non è più indistruttibile e lui è sempre pronto a rivolgersi ai genitori adottivi tutt'ora vivi a Smallville.



Ben diversi anche i suoi rapporti con le donne, a partire da Lana Lang, amica d'infanzia al corrente della sua doppia identità, a Lois Lane che, in questa nuova versione, non disdegna le attenzioni di Superman senza più avere l'assillo di scoprire a ogni costo il suo segreto. Lex Luthor, infine, è ora rappresentato come un potente industriale, privo di scrupoli e inattaccabile dalla giustizia.

Nella seconda metà degli anni Ottanta, sia la Marvel che la DC hanno deciso di sfruttare in maniera perfino esagerata il tema delle grandi saghe. Dopo "Legends" del 1986, e "Millennium" del 1987, diramatasi da un'iniziale serie di otto puntate in un complesso insieme di trentasette cross-overs, la DC nel 1988 ha pubblicato "Invasion", l'ennesima chiamata a raccolta di tutti i supereroi in catalogo per fronteggiare in questo caso una terribile coalizione aliena, lanciata alla conquista del nostro pianeta

La Marvel, dal canto suo, nel 1988 ha risposto con la serie "Inferno", in cui la minaccia al nostro pianeta viene dai classici demoni della tradizione popolare, e con la creazione della collana "New Universe" che ospita gruppi come **PSI Force** e **DP 7**. Entrambi sfruttano il tema dei mutanti, in particolar modo DP 7, la cui sigla, Displaced Paranormal, si riferisce ai poteri paranormali che una tempesta solare ha fatto insorgere in una fetta della popolazione creando una nuova razza di mutanti. La novità di questa serie consiste nella rappresentazione del nostro pianeta come di un luogo sempre più ostile, dove la violenza e il disordine sono all'ordine del giorno.

Copertina della seconda puntata della saga Invasion, in cui gli eroi DC sono chiamati a fronteggiare una coalizione aliena che invade il nostro pianeta. In questa storia gli eroi, colpiti da un misterioso virus, rischiano di perdere tutti i loro poteri, lasciando così la Terra in balia dei crudeli invasori. ©DC Comics, Inc.



Watchmen, di Alan Moore e Dave Gibbons. In questa serie i supereroi, costretti ad appendere i loro costumi al chiodo e a ritirarsi in pensione, vivono di ricordi rimpiangendo i bei tempi passati. In uno ambientazione che ricorda i gialli di Hammett e Chandler, l'ultimo supereroe in attività, Rorschach, segue le piste di un misterioso assassino che vuole eliminare a uno a uno i vecchi eroi in costume. ©DC Comics, Inc.

WACHTMEN: LE SENTINELLE DEL TRAMONTO

In questo stesso periodo, autori come Frank Miller e Alan Moore delineano una nuova tendenza, che segna una tappa forse finale nell'evoluzione della figura "tipo" del supereroe. Dal crudo realismo all'estrema cura nel tratto grafico delle storie, questi personaggi vanno sempre più perdendo l'aura di adamantina "eroicità", peraltro già abbondantemente intaccata.

Il prodotto più felice di questa nuova tendenza si può considerare la serie **Wathchmen**, scritta per la DC nel 1986 da Alan Moore e disegnata da Dave Gibbons. I supereroi di questa serie sono ben diversi da quelli conosciuti finora: in un'immaginaria America del 1985, che ha vinto la guerra del Vietnam e dove Nixon è stato rieletto presidente tre volte, i supereroi sono stati



La miniserie intitolata Meltdown, del 1988, rappresenta uno dei più affascinanti sviluppi nel disegno dei supereroi. Protagonisti di questa storia, scritta da Walter e Louise Simonson, sono due membri degli X-Men, Havok e Wolverine, ognuno disegnato da un autore diverso, rispettivamente Jon Muth e Kent Williams. ©Marvel Entertainment Group, Inc.

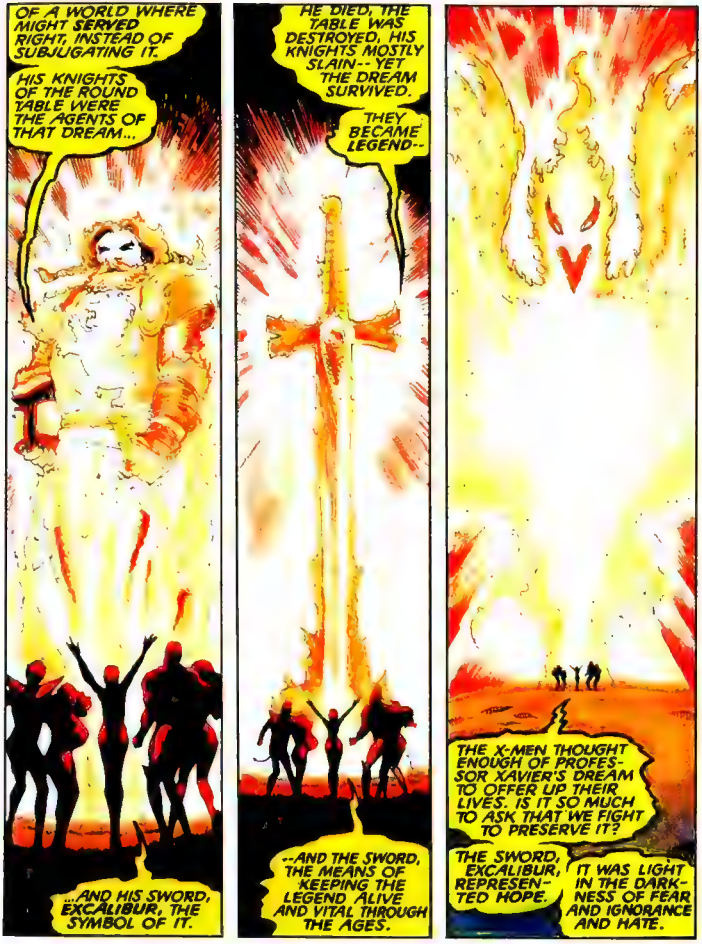
costretti ad "andare in pensione" da un atto del senato che ne proibiva per legge le attività. In un paese dominato dall'onnipotente figura del **Dottor Manhattan** (**Doctor Manhattan**), l'ultimo supereroe in attività, **Rorschach**, si muove come un detective di Hammett o di Chandler, convinto che l'assassinio del **Comico** (**The Comedian**), dal torbido passato, non sia che il primo segnale di un complotto per uccidere, uno per uno, tutti i supereroi superstiti.
Cinici e disincantati, duri e strapazzati come i Philip Marlowe e i Sam Spade della tradizione poliziesca, per l'asprezza delle situazioni e del linguaggio i Wachtmen rappresentano la vera e propria antitesi del Superman creato cinquant'anni prima. Pur avendo riscosso un grande successo, che ha fruttato a Moore nel 1987 il "Kirby Award" come miglior scrittore di fumetti dell'anno, i Watchmen hanno subito pesanti critiche, dato il clima moralista e censorio che ha colpito in questo periodo il mondo dei comic books americani.
In questa direzione di rinnovamento, soprattutto dal punto di vista del disegno, appare davvero notevole la miniserie "Meltdown", pubblicata alla fine del 1988 dalla Epic Comics, legata alla Marvel. Protagonisti di questa storia, che prende le mosse dal disastro nucleare di Chernobyl, forse un sabotaggio ordito contro la politica di Gorbaciov, sono due membri degli X-Men, Havok e Wolverine, disegnati nello stesso albo ognuno da un diverso autore, in uno stile che unisce grafica pubblicitaria e tecniche di colorazione moderne.
Più convenzionale, ma altrettanto ricco e fantasioso nella grafica, l'ultimo prodotto Marvel, **Excalibur**, scritto da Chris Claremont e disegnato da Alan Davis, nel 1987.
Questo distaccamento britannico degli X-Men, in cui ricompare in una nuova veste il personaggio di Fenice, si lega alla brillante figura di **Captain Britain**, versione aggiornata del personaggio omonimo del 1976, pubblicato dalla filiale europea della casa editrice americana.
Il suo vero nome è Brian Braddock, un fisico al servizio del governo di sua maestà: prossimo alla morte per un incidente di moto, grazie all'intervento del Mago Merlino e della Dea dei Cieli del Nord viene investito della missione di difensore e salvatore dell'Inghilterra.





Captain Britain, nella nuova versione di Alan Davis (sopra), compone insieme a Sprite, Nightcrawler, Fenice e Meggan, il gruppo Excalibur (a destra). "Re Artù sognava un mondo dove la forza fosse al servizio della giustizia. I Cavalieri della Tavola Rotonda erano gli araldi di quest'ideale, la spada Excalibur il suo simbolo, speranza di luce nelle tenebre della paura, dell'ignavia e della malvagità". Il giuramento dei supereroi di Excalibur sancisce il vincolo tra vecchie e nuova leggende nell'immortalità del mito. ©Marvel Entertainment Group

E' in questa ottica di richiamo al mito e alla leggenda di Artù, della sua spada Excalibur e dei Cavalieri della Tavola Rotonda, che si rigenera il mito dei supereroi in una affascinante sintesi di vecchie e gloriose vocazioni, direttamente ispirate alle epopee della tradizione letteraria e del folklore popolare, con le più moderne e avveniristiche tendenze
In una chiave sempre più universale di sconfinamento nel fantasy e nella fantascienza la leggenda dei supereroi, dopo alterne fortune e mille battaglie, prosegue la sua avventura continuando a stupire e affascinare milioni di lettori in tutto il mondo.


OF A WORLD WHERE MIGHT SERVED RIGHT, INSTEAD OF SUBJUGATING IT.
HIS KNIGHTS OF THE ROUND TABLE WERE THE AGENTS OF THAT DREAM...
...AND HIS SWORD, EXCALIBUR, THE SYMBOL OF IT.
HE DIED, THE TABLE WAS DESTROYED, HIS KNIGHTS MOSTLY SLAIN-- YET THE DREAM SURVIVED.
THEY BECAME LEGEND--
--AND THE SWORD, THE MEANS OF KEEPING THE LEGEND ALIVE AND VITAL THROUGH THE AGES.
THE X-MEN THOUGHT ENOUGH OF PROFESSOR XAVIER'S DREAM TO OFFER UP THEIR LIVES. IS IT SO MUCH TO ASK THAT WE FIGHT TO PRESERVE IT?
THE SWORD, EXCALIBUR, REPRESENTED HOPE.
IT WAS LIGHT IN THE DARKNESS OF FEAR AND IGNORANCE AND HATE.





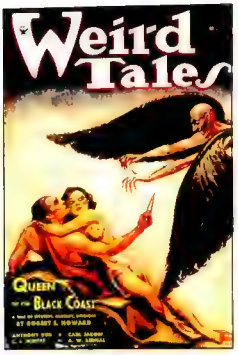
IL FUMETTO FANTASTICO E FANTASY

L'esaltante mondo tra fiaba e avventura, magia e leggenda, dove incredibili personaggi vivono ai confini del tempo e della storia.

C'era una volta un mondo di belle principesse e intrepidi eroi, di regni favolosi e magici incantesimi, di streghe e di fate, di elfi e di gnomi, di oscure profezie e di grandi leggende, un luogo meraviglioso dove i sogni diventano realtà e dove la fantasia non ha limiti. Qui il bene e il male vivono in eterna lotta, possenti eroi compiono gesta prodigiose, maghi e stregoni pronunciano sortilegi, draghi e liocorni attraversano paesaggi incantati.

LE ORIGINI DEL FANTASY

Affermatosi come vero e proprio genere letterario negli anni Trenta attraverso romanzi e racconti di grande diffusione popolare su pulps americani come *Weird Tales*, il fantasy si ispira alla letteratura fantastica. Se dal romanzo gotico e dai racconti di fantasmi hanno tratto alimento il cinema e il fumetto dell'orrore, dal mondo delle favole, delle saghe nordiche e delle leggende della tradizione celtica, riscoperto a metà dell'Ottocento, è nato invece un nuovo universo immaginario dove fiaba, avventura, magia e leggenda si fondono.
"Un mondo non come è, era o sarà, ma come dovrebbe essere per fornire un buon racconto", secondo la definizione di uno dei suoi principali esponenti, lo scrittore americano Lionel Sprague De Camp, "in cui tutti gli uomini sono forti, tutte le donne belle, tutti i problemi semplici e la vita un'avventura. In un mondo del genere città scintillanti alzano le loro torri ingioiellate verso le stelle, maghi mormorano oscuri e sinistri malefici in spelonche sotterranee, spiriti maliziosi saltellano tra rovine dimenticate, mostri primordiali si aprono sentieri attraverso foreste intricate, e il destino di interi reami è in bilico sulle lame rosse di sangue di spade impugnate da eroi dalla forza e dal coraggio sovrannaturali".



Presentata come la rivista dell'insolito e dello straordinario, Weird Tales fu il principale pulp di letteratura fantasy degli anni Trenta. Sulla copertina di questo numero del maggio 1934, disegnata da Margaret Brundage, appare per la prima volta il personaggio di Conan il Barbaro, creato dallo scrittore Robert E. Howard.

"Magnifiche prodezze compie Lancillotto, terribile è Tristano, ma, nel furore della battaglia, nessuno eguaglia Re Artù". L'enfasi dell'epica cavalleresca è caratteristica nei testi e nei disegni delle avventure del Principe Valiant, l'affascinante eroe creato da Harold R. Foster (© King Features Syndicate)

La magia è una componente essenziale del fantasy, soprattutto delle storie definite di "sword and sorcery", ovvero di spada e di magia. Il leggendario Mago Merlino, in particolare, ha ispirato la creazione di molte figure di stregoni e l'invenzione di innumerevoli spade incantate da lui stesso forgiate. (©King Features Syndicate)





In realtà il fantasy non è altro che una moderna trasposizione della letteratura cavalleresca, con accentuate caratteristiche epiche e fantastiche. Ricca e articolata la tipologia delle storie, i cui confini sono molto ampi ma poco definiti: dalla preistoria di pura fantasia di **Kull** di Valusia e di **Conan**, protagonisti dei romanzi dello scrittore americano Robert E. Howard, al Medioevo immaginario del **Principe Valiant** (**Prince Valiant**) disegnato da Harold Foster; dall'universo surreale in cui viaggia durante i suoi sogni **Little Nemo**, all'irrompere del magico e del mistero nelle storie del **Dottor Strange** (**Doctor Strange**); dall'intreccio tra fantascienza e fantasy della saga di **Thor**, il leggendario dio vichingo.

Fino agli inquietanti scenari, tipici del fumetto fantastico anni Ottanta, che raffigurano un lontano futuro in cui la civiltà è scomparsa, l'umanità è ricaduta nella barbarie e la magia ha soppiantato la scienza.
Quello che caratterizza le storie fantasy è fondamentalmente la definizione di un mondo prima ancora che di un personaggio. L'eroe fantasy è infatti parte integrante di un mito, protagonista di gesta favolose che riflettono il destino di un universo dominato dal fato, dove il magico e il sovrannaturale, le prove di coraggio, forza e saggezza sono espressioni simboliche dell'eterno scontro tra Bene e Male. Le figure del guerriero e del mago dominano questo genere di racconti, la cui struttura narrativa è caratterizzata dal viaggio avventuroso. Gli incontri fatidici, i combattimenti, i mille pericoli, la continua scoperta di luoghi favolosi, altro non sono che infinite tappe di un percorso di evoluzione della conoscenza, del pensiero e dello spirito.
Come favoloso e fantastico viaggio, si può dire per esempio che l' "Odissea" rappresenta una sorta di prototipo della saga fantasy. Il mondo omerico appare infatti come un universo ideale, quasi eterno, dominato da potenze magiche, e Ulisse, eroe ma soprattutto strumento del fato e testimone dei capricci degli dèi, è l'interprete per eccellenza di questo tipo di racconti epici.



LITTLE NEMO NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

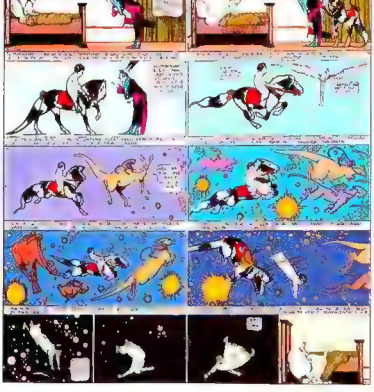
Prima che il fantasy approdi dai pulps ai comic books con roboanti storie di potenti guerrieri, è la fiaba a ispirare il primo affascinante viaggio a fumetti nel fantastico. **Little Nemo**, creato dal disegnatore Winsor McCay e apparso sulle pagine del supplemento domenicale del *New York Herald* nell'ottobre del 1905, è un personaggio che deve molto a opere come "Alice nel Paese delle Meraviglie" di Lewis Carroll, "Il Mago di Oz" e "Peter Pan nei giardini di Kensington" di James Matthews Barrie, in cui la fiaba viene riscoperta come mondo meraviglioso nascosto "al di là dello specchio", da esplorare e conoscere come evidente proiezione dell'inconscio. Peter Pan, nel suo rifiuto di crescere, fugge dalla finestra verso il magico Paese Che Non C'è, in cui si arriva in volo, "seconda stella a destra e poi dritto fino a domattina...", simbolo universale dell'animo bambino

La prima tavola delle avventure di Little Nemo apparsa il 15 ottobre 1905. È lo stesso re Morfeo a invitare il piccolo viaggiatore del sogno nel meraviglioso paese di Slumberland. Little Nemo galoppa tra gli astri in sella a un pony, viene sfidato da una scimmia che a sua volta cavalca un cangurone e, nel tentativo di non stare a guardare, precipita nel vuoto fino a svegliarsi ai piedi del suo letto. (© New York Herald)

In una delle più celebri tavole del personaggio creato da Winsor McCay, del 26 luglio 1908, il letto del bambino si anima e inizia a muoversi su le gambe, trasportando Little Nemo e il pagliaccio Flip lungo e strade della città addormentata in una fantastica e surreale cavalcata. La sensazione del movimento, con un effetto quasi cinematografico, è resa dall'autore con tecnica straordinaria nella tredicesima vignetta e nella successiva. (© New York Herald)

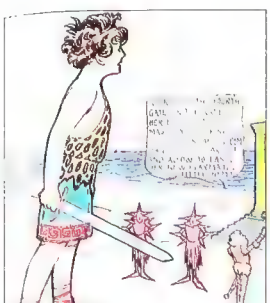
che sopravvive nell'adulto, in bilico tra natura umana e fantastica, tra realtà e sogno. Così come Alice, annoiata in un pomeriggio estivo da un libro senza figure né filastrocche, si trasforma nell'eroina della curiosità seguendo un Coniglio Bianco, con panciotto e redingote, in una emozionante avventura in cui si può leggere la ricerca del significato della vita reale nell'apparente nonsense del bizzarro Paese delle Meraviglie.

Little Nemo è un ragazzino di otto anni i cui sogni lo portano in un universo favoloso e surreale, popolato di creature e animali incredibili, chiamato Slumberland. Le avventure di Little Nemo si svolgono in una singola tavola e si concludono immancabilmente con un brusco risveglio che non di rado lo salva dalle situazioni difficili e dai pasticci in cui la sua fertilissima fantasia l'ha di volta in volta cacciato. "Dove sono? Ah! Stavo sognando! Chissà perché sogno tanto?" si domanda Little Nemo. Qualche volta i suoi risvegli sono liberatori, ma più frequentemente viene rimproverato dai genitori che attribuiscono alla sua golosità le fantasie notturne di cui è vittima. Cipolle e gelato per cena, ripieno di tacchino, frittelle, sardine, baccalà e noccioline sono certo ottimi motivi per avere incubi.





Ma Nemo, nonostante gli innumerevoli rischi corsi, una sola volta ha dichiarato con orrore "Ho avuto un incubo!", risvegliandosi da un sogno in cui si aggirava in un paesaggio disegnato con ingenui tratti infantili nel quale lui stesso si trasforma a un certo punto in uno scarabocchio. Slumberland è in realtà "il più meraviglioso posto nel cielo", il circo della fantasia naturalmente spettacolare e pirotecnico nascosto nell'inconscio di ogni americano. E Little Nemo, come ogni americano che si rispetti, adora immaginarsi nei più variopinti e pittoreschi costumi, travestendosi di volta in volta da ammiraglio, pompiere, centurione romano, poliziotto, ussaro, esploratore, paggio, pagliaccio e cavaliere medievale. Non per caso in un sogno Little Nemo, costretto a fuggire dalla straordinaria eruzione di un vulcano spuntato sotto i suoi piedi, esclama: "Peccato, mi piacerebbe restare a vedere lo spettacolo!", quasi fosse costretto a lasciare la sala prima della fine del film. L'emozione della lettura delle tavole di Little Nemo, per il pubblico



Nel circo della fantasia evocato nei suoi sogni, Little Nemo adora immaginare nei più variopinti e pittoreschi costumi. Domenica 27 maggio 1906, Little Nemo indossa i panni di un antico guerriero e si trasforma in un gigante per superare i guardiani della quarta porta di Slumberland. (© New York Herald)

dell'epoca, si può immaginare fosse la stessa provata dagli spettatori delle prime proiezioni cinematografiche, e forse ancora più straordinaria. Neppure Arthur Rackam, il grande illustratore dell'Ottocento delle fiabe di Peter Pan e Alice, aveva saputo evocare così intensamente l'autentica magia della fiaba. Slumberland è un universo di luci e colori, un grande schermo sul quale le immagini disegnate da McCay si animano come le sequenze di un film, popolato dagli strani personaggi che accompagnano Nemo nelle sue peregrinazioni: il pagliaccio **Flip Flap**, dapprima nemico e poi amico, con l'immancabile sigaro tra i denti e il caratteristico cilindro nove spicca la scritta "svegliati"; **Impy**, il buffo cannibale; il cane **Slivers**; il **Dottor Pill**, inguaribile chiacchierone, dispensatore delle provvidenziali pillole di sonnifero; il bonario re di Slumberland **Morpheus** e la principessa sua figlia, con cui Nemo si fidanza a dispetto dell' invidia di Flip. McCay, che fu tra i pionieri del cinema di animazione americano con le storie di Gertie il dinosauro, ha realizzato con Little Nemo un fumetto di insuperabile fantasia e straordinaria bellezza: a quasi un secolo dalla sua nascita suscitano inalterata meraviglia gli animali giganti, le creature bizzarre, i fiori e gli oggetti che cambiano dimensione, che possono essere ora affascinanti e un attimo dopo spaventosi, le scenografie, i palazzi in stile Liberty, la prospettiva dei voli nel vuoto di Little Nemo e tutti i preziosi particolari che fanno di questo fumetto una vera opera d'arte e di McCay un maestro.



Correva l'anno 1933 e Milton Caniff Dickie Dare viaggia nel tempo e nello spazio sul tappeto magico della sua immaginazione. Chi basta aprire le pagine di un libro per diventare protagonista, insieme al fedele cagnolino Wags, delle storie che sta leggendo, nelle quali si ritrova proiettato come in sogno s'immerge a Lilt e Nemo © 1933, 1934 The A.P.)



Le avventure di Little Nemo si concludono quasi sempre, abilmente con un brusco risveglio. Tornato alla realtà dalla sua cameretta, Little Nemo viene frequentemente rimproverato dai genitori che attribuiscono alla golosità del bambino i suoi sogni tormentati. (© New York Herald)

LE AVVENTURE DI DICKIE DARE E LA FANTASIA

Il 31 luglio 1933 sui quotidiani americani apparve la prima striscia di **Dickie Dare**, presentato come "un ragazzo moderno dal sangue bollente" che viaggia nel tempo e nella storia sul "tappeto magico della sua immaginazione". L'autore era Milton Caniff, destinato qualche anno dopo con i personaggi di **Terry e i pirati** (**Terry and the pirates**) e **Steve Canyon** a influire profondamente sul fumetto americano. Nella prima striscia, Dickie Dare ci appare assorto nella lettura di un libro, "Le avventure di Robin Hood": ed ecco che l'eroe della foresta di Sherwood dalle pagine del libro invita "Mastro Dickie" a unirsi a lui e ai suoi allegri compagni. Detto fatto! Il bambino si ritrova magicamente al fianco dell'eroe, in compagnia del suo piccolo amico a quattro zampe, un cagnolino di nome Wags. Iniziano così le avventure di questo simpatico personaggio, molto diverso sia nell'impianto grafico e narrativo che nelle intenzioni dell'autore dal Little Nemo di McCay, ma per certi aspetti simile, per il meccanismo di base delle storie vissute da entrambi in sogno e destinate a terminare con il risveglio dell'eroe e il ritorno alla realtà. Per

molti mesi, Dickie Dare non fa in tempo ad aprire un libro che già la sua fantasia lo rende partecipe della storia che ha iniziato a leggere, affidandogli il ruolo di protagonista di volta in volta accanto a Robinson Crusoe, Aladino e la sua lampada magica, il Generale Custer a Little Big Horn, Re Artù e Capitan Kidd. Come nel caso di Little Nemo, i risvegli di Dickie Dare sono molto bruschi ma provvidenziali: legato e bendato dal pirata Capitan Kidd, il piccolo eroe sta per essere gettato in pasto agli squali, ma viene salvato dalla bibliotecaria. Con questo episodio termina il ciclo delle storie immaginarie di Dickie Dare, che smette di leggere e inizia a vivere avventure in carne e ossa al fianco di Dan Flynn, uno scrittore perennemente in viaggio in cerca di ispirazione per i propri libri. Praticamente non

Le prime due strisce dell'avventura che Dickie Dare vive al fianco di Robin Hood nella foresta di Sherwood. In un altra storia, il ragazzo se ne va con a fantasia nel leggendario mondo di Re Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda, dove lotta contro Morgana per liberare Sir Lancillotto.
(© 1933, 1934 The A.P.)


DICKIE DARE
LE AVVENTURE DI DICKIE DARE SUL TAPPETO MAGICO DELLA SUA FANTASIA
CIAO, DICKIE... TI METTI A LEGGERE...
SHHH
E' UN BEL LIBRO?
ALTROCHE', E' ROBIN HOOD... UN TIPO PIUTTOSTO ETICO!
*AL TEMPO DI RE ENRICO D'INGHILTERRA, VIVEVA NELLA FORESTA DI SHERWOOD UN AUDACE FUORI-LEGGE CHIAMATO ROBIN HOOD.
*...ROBIN HOOD ERA SEMPRE GIUSTO E, TUTTI GLI OPPRESSORI, E I PREPOTENTI... LUI E I SUOI COMPAGNI GLI PRENDEVANO SEMPRE I SOLDI E LI DISTRIBUIVANO AI POVERI! E I SOPRUSI... T'IL... PREDONE... CHE STO FACENDO?
DICKIE DARE
Presenting Dickie Dare
Out Of The Past


*...ERO UNA BELLA MOTTINA D'ESTATE... E ROBIN HOOD, DI RITTO RITORNO DI CACCIA, STAVA PASSEGGIANDO NELLA STRADA MAGGIORE VICINO ALLA CITTA' DI NOTTINGHAM...
OH! MARZO PICKIE DARE! TI PREGO, VIEN CON ME NELLA FORESTA DI SHERWOOD! UNISCITI AI MIEI ALLEGRI COMPAGNONI!
ACCIPICCHIA, ROBIN... CREDO CHE PIACERO' AI TUOI ARCIERI?
CERTAMENTE! MIO BUON RAGAZZO! SEGUIMI, ORSU'!
FORSE LA TEORIA DI MAMMA NON E' MALE... MI APPROSSIMO PIANO PIANO... E POI IL NOSTRO GIOVANE AMICO SI TORNA AL PASSO...
...UNA BUONA SCORPACCIATA! SCUSA, MA PRIMA NON HO AVUTO TEMPO DI MANGIARE!
DICKIE DARE
Dickie Has A Plan


SANTO CIELO! HANNO PRESO E SE LANCIATUTTO... E TUTTO QUELLO CHE HO BEVUTO PRIMA! METTERE K.O. I... HANNO NOMINATO LA REGINA MORGANA... SCOMMETTO CHE L'HANNO FATTO PER DA LEI!
PRESTO RAGAZZI! DOBBIAMO FARE QUALCOSA! CONOSCENDO MORGANA, SARA' UNA BRUTTA STORIA!
FERMO! NON PUOI ENTRARE COSI'! SEI EVASO!
E' UN'EMERGENZA! FAMMI LARGO!
EHI, RE ARTU'! LA SCORTA HA RAPITO LANCILLOTTO! DOBBIAMO FARE QUALCHE COSA PRESTO!
PENSO DI POTER METTERE NEL SACCO QUEI DUE CHE CHIAMANO RONTO! LASCIA CHE MI VADA A PRENDERE! PER FAVORE!

si tratta che di una "prova generale" per Terry, un fumetto destinato ad assorbire completamente Caniff, che in effetti dal dicembre del 1934 affida il disegno del personaggio dapprima a Caulton Waugh, e in seguito a Odine Burvik. Le nuove avventure di Dickie Dare propongono tutto il fascino dell'universo avventuroso di Caniff, un maestro in questo genere, ma la rinuncia al gioco del "magico tappeto della fantasia" costringe Dickie all'ombra di Terry e a un progressivo declino, fino alla scomparsa del personaggio nel 1961.

UN PRINCIPE ALLA CORTE DI RE ARTU'

Il primo fumetto che per storia, sfondi e situazioni propone un fantasy di genere epico-cavalleresco è il **Principe Valiant**, creato dal disegnatore americano Harold Foster nel 1934, ma apparso solo nel 1937, sotto forma di tavole domenicali sulle pagine del *New York American Journal*.
Le prime immagini di questa epopea a fumetti, fra le più amate e apprezzate dal



Ristampato Prince Valiant nelle prime edizioni italiane, Valiant è il primo eroe dei fumetti a riproporre il fascino del mondo epico cavalleresco medievale. E' nelle prime storie del Principe Valiant che si delinea un vero e proprio universo fantasy, caratterizzato da apparizioni sovrannaturali, incantesimi e sortilegi. In una avventura l'eroe si trova a lottare contro la personificazione del Tempo stesso, che gli appare sotto le sembianze di un misterioso vegliardo.
© King Features Syndicate!

pubblico di tutto il mondo, ci introducono immediatamente nel vivo di una storia appassionante: il minaccioso assalto dei nemici, un gruppo di cavalieri al galoppo, la fuga del Re Aguar di Thule insieme alla famiglia e ai suoi fedeli attraverso il mare in tempesta, lo sbarco sui lidi britanni, lo scontro con i bellicosi nativi per conquistare una nuova patria. Per il giovane Principe Valiant di Thule è l'inizio di una grandiosa epopea che, come gli predice una strega-indovina, lo porterà a lottare contro mostri incredibili, a conoscere e aiutare Re Artù, Merlino e i Cavalieri della Tavola Rotonda nelle loro imprese, a viaggiare in terre lontane ed esotiche.
Il Principe Valiant è un personaggio che appartiene alla tradizione della letteratura cavalleresca europea, un eroe come Orlando, Lancillotto, Ivanhoe, ai quali la cultura popolare ha guardato nel corso dei secoli come custodi di un passato ideale e glorioso. Romantico e leggendario, bello e aristocratico, il Principe Valiant si è sempre distinto dagli eroi dei comic books sia per la grande raffinatezza con cui Foster l'ha disegnato sia per la diversa collocazione editoriale: uscendo la domenica, sui supplementi illustrati dei più importanti quotidiani, ha conquistato il favore di un pubblico familiare, più vasto e diversificato rispetto a quello forse meno esigente dei lettori degli albi da 10 cents.
E' soprattutto nelle prime storie dell'eroe che si delinea un vero e proprio universo fantasy, grazie agli incontri e alla lotta con figure straordinarie come Morgana l'incantatrice, sorella di Re Artù, il Mago Merlino, o ancora con un misterioso vecchio che proclama di essere il Tempo e contro cui Valiant lotta in una grotta dove sono ammassati "altari di dèi, troni di re, città e fortezze imprendibili". Né manca, nella migliore tradizione del genere, una storia sulla ricerca del Santo Graal.


"CHI SIETE?" BALBETTA IL VIGLIONE SKON-VOLTO. SONO L'UNO VINCITORE DI OGNI LOTTA. VIE TROFEI SONO ALTARI DI DEI, TRONI DI RE, CITTÀ E FORTEZZE IMPRENDIBILI.
"E PARLANO PURE REGOLARE AL TEMPO E HO TUTTI VINTI. PIACEREBBE DI CONOSCERE VOSTRO NOME."



Il Principe Valiant è un eroe dalla vita intensa e movimentata, all'insegna dell'avventura. Nel suo pugno brilla Flamberge, "la spada che canta", un'arma magica, forgiata nella stessa fucina in cui è stata creata la mitica Excalibur di Artù, "che può essere usata solamente al servizio del bene e della giustizia", come recita il motto inciso sulla lama.
Nel corso delle sue avventure il Principe Valiant viaggia attraverso tutte le grandi capitali dell'antichità, conosce gli esotici paesaggi della giungla africana, segue la strada vichinga delle Americhe e incontra la bionda regina **Aleta**, sua futura sposa, che vive nelle mitiche Isole delle Nebbie, "terre di felicità poste in un mare di zaffiro", nel cuore dell'Egeo.
Pur prendendo spunto dal mondo di Re Artù e dei suoi Cavalieri, collocato storicamente prima dell'anno Mille, le sgargianti tavole a colori di Foster ci mostrano costumi, armi, palazzi e velieri di epoche successive o totalmente immaginari, disegnati con un senso della scenografia e una meticolosa cura dei particolari che danno a ciascuna delle vignette di questo fumetto il valore di un piccolo quadro. Un'opera d'arte in miniatura il cui ricco tratto deve molto alla scuola degli illustratori inglesi dell'Ottocento e rappresenta una delle ragioni



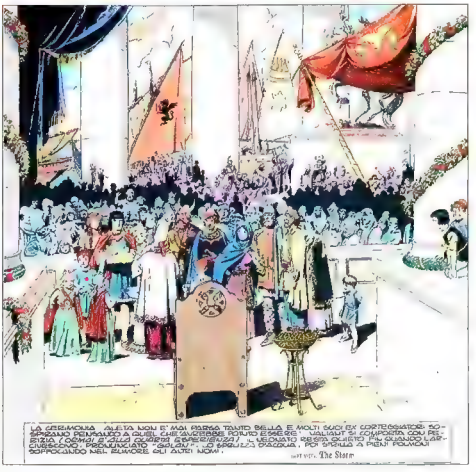
La saga del Principe Valiant, creata dal disegnatore americano Harold Foster, prende avvio nel 1937 sulle pagine del New York American Journal. Dalle immagini della prima tavola di questo affascinante epopea è già possibile apprezzare la ricchezza del disegno e il particolare taglio narrativo con il testo in didascalia anziché nelle tradizionali nuvolette.
(© King Features Syndicate)

Il battesimo del piccolo Galan, quartogenito dell'eroe, in una tavola nella quale sono presenti, come in un ritratto di famiglia, il padre pe con tutti i suoi cari, la moglie Aleta e i più fidati amici e compagni.
(© King Features Syndicate)

"Invincibile sarà chi riuscirà a portare a termine la causa. Ma altro dì."
Così recita il motto inciso sulla lama di Fiambergue, la magica spada del Principe Valiant (ovvero un'illustrazione della mitica Excalibur). (© King Features Syndicate)


"MAZZI," GRIDA VALIANT, "E LE MAGHE, SARAI CHE CAUSI, DEL MIELLA DELLA "EXCALIBUR" DI FOR DRE. LEGGETE L'ISCRIZIONE SUL LA LAMA.
PRINCIPE, SARAI COLUI CHE MI APPORTA PER LA BUONA CAUSA. MA ATTENTO."
PRINCIPE VALIANT
Harold R. Foster
Brenda

principali del successo di pubblico del personaggio negli anni Quaranta e Cinquanta. Nel 1953, anche il cinema si interessò alla figura di questo coraggioso principe, dandogli il volto di Robert Wagner nel film "Il principe coraggioso" diretto da Henry Hathaway.
Il matrimonio con la bella Aleta e la nascita di quattro bambini segnano una svolta nella vita del personaggio che ne accentua ancor di più l'immagine domestica e familiare rispetto al lato epico e avventuroso. In gran parte delle storie degli anni Sessanta il vero protagonista diviene infatti il principe **Arn**, primogenito di Valiant, ormai cresciuto e a sua volta desideroso di seguire le orme paterne. Il fantasy dei primordi è dimenticato definitivamente e la gloriosa Flamberge appesa al chiodo. Lo stesso disegno, passato a partire dal 1972 nelle mani di John Cullen Murphy, si fa meno curato e preciso, segnando l'inevitabile declino del personaggio.


LA CREMAMOUSA, ALETA NON E' MAI APPARSA TANTO BELLA. E MOLTI SUOI EX CORTEGGIATORI, ROSI-SPASIMANO PER L'AMORE DI QUELL'EX CHE AVREBBERO POTUTO ESSERE. VALIANT SI COMPIACE CON PRUDENZA, COMUNQUE, DELLA GELOSIA E AMMIRAZIONE DI CUI E' CIRCONDATO. PRESENTANDO "GALAHAD", IL BIONDO E BRILLANTE SECONDOGENITO, PER SFIDARLA A PRENDERLO. SOPRAGGIUNGE NEL FRATTEMPO, GLI AUGURI NOBILI.

SULLE ALI DELL'AVVENTURA

Negli anni Quaranta, il fantasy non trova grande diffusione nei comic books, sulle pagine dei quali la prima generazione dei supereroi, nata nel 1938 con **Superman**, sta conquistando un pubblico sempre più vasto.
Un genere come il fantasy, così legato all'invenzione di mondi del tutto immaginari o storicamente lontani nel tempo, risente inoltre negli anni della seconda guerra mondiale della tendenza a impiegare i grandi eroi dei fumetti in storie condizionate da esigenze propagandistiche. La creatività degli autori, sia delle nazioni in conflitto che dei paesi neutrali, naturalmente indirizzata verso storie legate alla drammatica attualità di quegli anni, costringe così gli eroi del fantasy, protagonisti di leggende d'altri tempi, a un ruolo subalterno rispetto all'impegno in prima linea di **Capitan America** e **Topolino** (**Mickey Mouse**) al fianco di classici eroi del fumetto di guerra come **Terry e i pirati**.
Mentre il crollo delle democrazie europee sotto l'acciaio delle armate naziste viene raccontato metaforicamente nelle storie in cui il Principe Valiant combatte le barbariche orde di Unni che hanno invaso l'Europa dei suoi tempi, sui comic books appaiono nel 1940 **Black Condor** e **Hawkman**.
Si tratta di due personaggi che trovano la loro collocazione nel fantasy fondendo



La nascita di Black Condor in una edizione francese della prima tavola del personaggio creato da Lou Fine nel 1940, la cui paternità è da alcuni attribuita a Will Eisner. (© Quality Comics)


Hawkman
BECOMING THE TOOL OF A PHANTOM OF FATE, HAWKMAN, RECRUITED FROM TIME IMMEMORIAL HAS FOUGHT THE CAUSE OF JUSTICE AGAINST THE FORCE OF EVIL. THE HAWK FIGHTS THE CRIME OF THE PRESENT WITH THE WEAPONS OF THE PAST.
WITH THE AID OF HAWKMAN'S AND HIS MEDIEVAL WEAPONS!
ANOTHER PIECE FOR MY COLLECTION - FROM AN EGYPTIAN TOMB!
A GOBLET, HAWK - TO SIP AND DINE BY, PERHAPS - WHAT IF IT IS?
THE KNIFE IS IN MY HAND - IT'S MAKING ME SLEEPY - I SEEM TO BE FALLING ASLEEP!
SO SLEEPY... SLEEPY...
HE FALLS INTO A DEEP SLEEP BY THE SAME CARTER LANDS TO THE FLOOR!

Caduto in un sonno ipnotico ispiratogli da un antico e magico coltello, lo scienziato Carter Hall scopre di essere la reincarnazione di un principe egiziano. Con il nome di Hawkman, l'eroe assume quindi la fantastica identità del vendicatore alato del dio Anubis, divenendo protagonista di una serie di incredibili avventure a stretto contatto con il mondo dei supereroi. (© DC Comics)

In maniera originale i temi del più classico fumetto d'avventura con il nuovo genere di storie proprio del mondo dei supereroi.

Black Condor, creato da Lou Fine e apparso sul primo numero dell'albo *Crack Comics*, è in realtà Richard Grey jr., figlio di un archeologo ucciso insieme alla moglie da una banda di razziatori durante una spedizione in Mongolia: salvato da una famiglia di maestosi condor neri, il piccolo viene allevato amorevolmente e impara addirittura a volare. "Da sempre l'uomo sogna di levarsi in aria", evoca una didascalia posta all'inizio della prima tavola del personaggio, "la storia è costellata dagli incerti tentativi dell'uomo di riuscirvi. Abbiamo avuto Icaro con le sue ali, gli alianti e ora gli aerei: ma l'uomo non potrà mai dirsi veramente padrone del cielo fino a quando non potrà spiccare il volo lui stesso." Black Condor realizza questo sogno leggendario, librandosi nell'aria con una naturalezza e una agilità davvero straordinarie, e decide, in seguito agli insegnamenti di un saggio eremita, di usare questo suo potere a fin di bene al servizio dell'umanità. Partendo dal classico tema del bambino allevato dagli animali, già affrontato da Rudyard Kipling nel "Libro della Giungla" e alle origini di **Tarzan**, Lou Fine si è spinto in una direzione più fantastica che avventurosa, disegnando con Black Condor la figura di un eroe



Entrato a far parte dell'universo della casa editrice DC Comics, Black Condor si è conquistato un ruolo di primo piano nelle avventure di vari gruppi di supereroi come 'All-Star Squadron, perdendo tuttavia gran parte del romantico fascino della sua prima versione. (© DC Comics)

decisamente romantico: nonostante il suo eccezionale potere, infatti, il personaggio non si muove con la baldanza tipica dei supereroi, non veste una stravagante tenuta da giustiziere mascherato e, soprattutto nelle sue prime avventure, si muove sullo sfondo di paesaggi esotici e misteriosi.

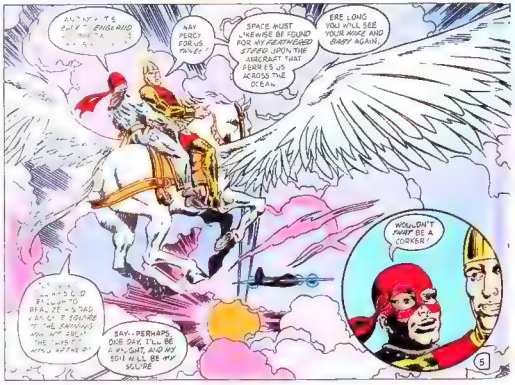
Nel gennaio del 1940, sulle pagine del primo numero della rivista *Flash*, appare **Hawkman**, anch'egli uno straordinario eroe alato, destinato a conquistarsi una grande popolarità anche per la fortuna di appartenere, diversamente da Black Condor, a un colosso editoriale come la DC Comics. Ideato dal soggettista Gardner Fox e disegnato agli inizi da Dennis Neville, quindi dai più incisivi e brillanti Sheldon Moldoff e Joe Kubert, Hawkman si presenta nella prima avventura come lo scienziato Carter Hall. Esperto collezionista di armi, Hall viene in possesso di un antico coltello sacrificale di vetro che gli ispira un sonno ipnotico durante il quale, quasi per magia, ricorda la sua precedente vita nei panni del giovane principe egiziano Khufu. Ucciso insieme all'amata Shiera con quello stesso coltello da un malvagio sacerdote che ha tradito il culto del dio Anubis, Khufu-Hall al suo risveglio si trasforma in Hawkman, la reincarnazione del vendicatore alato dell'antico e potente dio egiziano: e sotto queste spoglie non solo riesce a vendicare la propria morte, ma "reincontra" Shiera, che gli si affianca in molteplici avventure con il nome di **Hawkgirl**.

Dotato di una cintura antigravità, di un paio di grandi ali che gli consentono di volare e di una caratteristica maschera-copricapo dalle sembianze di un falco, Hawkman diviene così un implacabile giustiziere, seguito di malvagi e criminali che sgomina talvolta con l'impiego di singolari armi medievali: catapulte, picche, mazze, archi e asce.
Nel 1961, il personaggio viene proposto in una nuova versione, sull'albo *Brave and Bold*, disegnata da Joe Kubert: con un taglio ora decisamente fantascientifico, l'eroe è in questo caso un ufficiale di polizia proveniente dal pianeta Thanagar di nome Katar Hol, accompagnato dalla moglie e collega Shayera. Assunte le identità terrestri dei personaggi originali, i nuovi Hawkman e Hawkgirl decidono di rimanere sul nostro pianeta per difendere la legge e la giustizia, indossando i classici costumi alati, non più legati alla cultura egizia ma ora uniformi della polizia del pianeta Thanagar, i cui abitanti possono comunicare con tutte le creature alate.



Apparso nel 1941 sulle pagine di All-American Comics n. 25 e subito divenuto uno dei personaggi più popolari della Golden Age, Shining Knight è un cavaliere della Tavola Rotonda magicamente destatosi da un sonno millenario. Assunte le sembianze di Sir Galahad, il valoroso cavaliere si batte contro i nemici di Re Artù a cavallo del suo destriero alato Winged Victory, con il quale è in grado di volare. Nonostante il successo riscosso, il personaggio scomparve presto dalle pagine dei comics, per ricomparire solo nel 1968 nella serie Brave and Bold. (© D.C. Comics)

In una nuova versione creata da Joe Kubert nel 1961, Hawkman e la sua compagna Hawkgirl sono immigrati come due extraterrestri provenienti dal pianeta Thanagar, e con abitanti sono in grado di comunicare con tutte le creature alate. (© DC Comics)


AND THEN I'LL RETURN TO ENGLAND
NAY PERCY, FOR MY TALES
SPACE MUST LIKEWISE BE FOUND FOR MY RESPONSE STEED UPON THE AIRCRAFT THAT FERRIES US ACROSS THE OCEAN
ERE LONG YOU WILL SEE YOUR WIFE AND BABY AGAIN
WOULDN'T THAT BE A CORKER!
SAY - PERHAPS ONE DAY, I'LL BE KNIGHT ASKING SOMEONE WILL BE MY SQUIRE
5

La formidabile figura di Black Knight, il Cavaliere Nero, appare nel 1968 nelle storie del gruppo dei Vendicatori. In questa pagina di straordinaria efficacia disegnata da Gene Colan, il guerriero lotta al fianco del Dottor Strange contro il malvagio Elboro, menando terribili fendenti con la magica Spada d'Ebano forgiata dal Mago Merlino (© Marvel Comics Group)



In uno dei tanti universi paralleli dei supereroi DC, nel frattempo, il primo Hawkman è impegnato a difendere gli Stati Uniti al fianco dei compagni dell' **All-Star Squadron**, dove compare l'affascinante figura di **Shining Knight**, un cavaliere della Tavola Rotonda magicamente destatosi da un sonno millenario. Apparso nel 1941 sulla rivista *Adventure Comics*, Shining Knight vola in groppa a un bianco destriero dallo squillante nome di Winged Victory, Vittoria Alata, e non è che il primo cavaliere di Re Artù a comparire al fianco dei più convenzionali supereroi dei comic books. Una trovata in perfetto stile fantasy che nel 1968, avrebbe sfruttato anche la Marvel affiancando agli eroi del gruppo dei **Vendicatori** il personaggio di **Black Knight**, anch'egli guerriero dalla tenuta medievale, con tanto di elmo, cotta di maglia, destriero volante e magica spada forgiata dal Mago Merlino in persona.

VERSO NUOVI ORIZZONTI

Negli anni successivi alla fine della seconda guerra mondiale, al pari di molti altri generi, il fumetto fantastico cerca di indirizzarsi verso nuovi orizzonti. Esauritasi la grande stagione degli eroi dell'avventura nati tra gli anni Venti e Trenta, si avvertiva un forte desiderio di rinnovamento, l'esigenza di creare nuovi personaggi e di raccontare storie sempre più affascinanti. Proprio in questo periodo diverse scuole di fumetto, dall'Europa ai paesi orientali, balzano alla ribalta di un mercato a lungo dominato dalla produzione americana.

Il 6 giugno del 1946, sulle pagine del *Het Laaste Nieuws* debutta un nuovo eroe, **Eric de Noorman**, creato da uno dei maggiori disegnatori olandesi, Hans G.Kresse. Eric è un fiero principe vichingo, ispirato a un eroe nordico di nome Leif, le cui avventure spaziano dalla mitica Atlantide all'Australia, dal Sud America alla Cina. Tra un'impresa e l'altra, Eric torna in Norvegia per deporre l'usurpatore Wogram, lotta contro gli Unni e i Sassoni al fianco di Re Artù, anche se il vero scopo della sua esistenza è la ricerca della magica e invincibile spada di Tyrfing



Eric de Noorman, creato nel 1946 dal disegnatore olandese Hans G.Kresse, è una delle numerose figure di eroici principi vichinghi di cui è popolato l'universo del fantasy. (© Marten Toonder)



Il re vichingo di Ramir del disegnatore filippino Jesus M. Jodloman, pubblicato tra il 1955 e il 1957 con una tecnica che unisce più di un'assonanza espressiva e narrativa con il fantasy alla Conan. Il resto di questo articolo è scritto in filipino, ed è in tagalog. (© Halaldiao)

Eric, uno dei pochi personaggi della storia dei fumetti fatti gradualmente invecchiare dal loro autore, andò in pensione nel 1964. Due anni dopo, protagonista della striscia settimanale pubblicata su *Pep* divenne **Erwin**, il figlio dell'eroe. Ormai nonno, Eric comunque tornò prepotentemente alla ribalta in una serie di storie per riabilitare il giovane nipote ingiustamente accusato di pirateria, nella migliore tradizione dei colpi di scena delle saghe familiari. L'epopea di Eric segna la scoperta da parte dei fumetti del patrimonio delle leggende nordiche, una fonte di ispirazione alla quale il fantasy si rivolgerà sempre più frequentemente. Come nel caso del ciclo vichingo di **Ramir**, un racconto epico scritto e illustrato da un autore filippino, Jesus M.Jodloman, con testi nel dialetto indigeno tagalog. Pubblicato in 83 puntate dal gennaio 1955 all'agosto 1957 sul settimanale *Bulaklak*, Ramir è un fumetto ispirato al Principe Valiant, realizzato con uno stile elegante ricco di virtuosismi grafici: rispetto a Foster, tuttavia, Jodloman dipinge i suoi personaggi mettendo maggiormente in evidenza la forza fisica, la muscolatura, la durezza espressiva dei guerrieri, così come la sensualità e la grazia delle eroine. E' con Ramir, in effetti, che prende forma quello stile di disegno che nel **Conan** di John Buscema troverà la sua più compiuta e matura definizione. Il genere epico cavalleresco, tuttavia, stenta per molti anni a trovare nuove prospettive, sia per la ripetitività dei soggetti che per la scarsa originalità dei suoi autori, stemperandosi quindi nel più classico fumetto storico. Proprio all'interno di

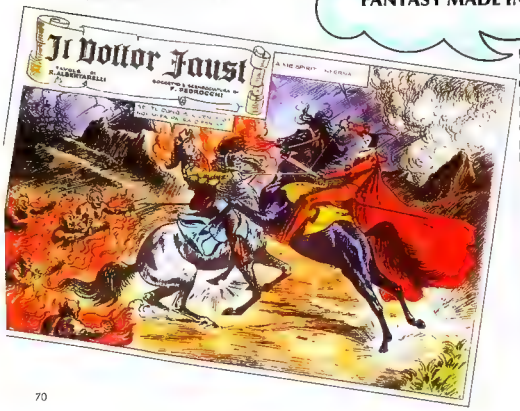
LE GRANDI FIABE DI WALT DISNEY

Quando decise che era arrivato il momento di realizzare un lungometraggio a disegni animati, Walt Disney pensò subito alla fiaba classica di Biancaneve, che definì "un soggetto perfetto". Riunì i suoi animatori in una sala di registrazione e raccontò la fiaba, così come la vedeva lui, mimandone tutte le parti. Dopo una "rappresentazione" durata un paio d'ore, fu chiaro a tutti che al testo classico dei fratelli Grimm, Disney avrebbe dato la sua pennellata inconfondibile, con grande rilievo agli animali del bosco e una divertente caratterizzazione dei sette nani.
Il film uscì nel 1937, dopo tre anni di lavorazione, inaugurando la fortunata formula con cui Disney avrebbe realizzato la gran parte dei film successivi: un soggetto fiabesco, la precisa definizione del carattere dei personaggi, la gradevolezza e la perfezione del disegno.
Il 12 dicembre dello stesso anno, **Biancaneve e i sette nani** (**Snow White and the seven dwarfs**) appariva nelle



©1988 The Walt Disney Company

Il Dottor Faust di Albertarelli(sotto)
©(Rino Albertarelli-Carlo Pedrocchi)



FANTASY MADE IN ITALY

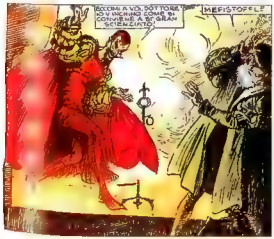
La grande tradizione degli illustratori italiani di fiabe dell'Ottocento, da Carlo Chiostri a Enrico Mazzanti, trovò la sua prima applicazione nel mondo dei fumetti nel 1939, quando il pittore Gustavino venne chiamato a realizzare per la rivista *Audace* una versione del **Dottor Faust** su sceneggiatura di Federico Pedrocchi. Gustavino, al secolo Gustavo Rosso, era un artista celebre per le sue illustrazioni della collana di libri per ragazzi "La Scala d'Oro", pubblicata dalla Utet. Con i disegni per "La leggenda di Orlando", "Riccardo Cuor di Leone" e "Le storie meravigliose" soprattutto, Gustavino disponeva di un abbondante repertorio di fate, maghi, streghe, orchi e ippogrifi, e per questo motivo il gruppo redazionale delle Edizioni Mondadori, guidato da Cesare Zavattini, pensava che il disegnatore, pur non

Silly Symphony, le tavole a fumetti che venivano pubblicate sui supplementi a colori inseriti nell'edizione domenicale dei quotidiani americani.
Le Silly Symphony erano nate nel 1929, come serie di cortometraggi animati senza personaggi fissi, rivelandosi un interessante laboratorio per la fantasia degli autori, liberi di sperimentare nuove forme di racconto in una fusione armonica di musica e animazione. A partire dal gennaio 1932, molte di esse furono distribuite ai quotidiani sotto forma di tavole domenicali. Tra queste, è interessante ricordare una storia bizzarra e surreale del 1935 come **Pasticciopoli** (**Cookieland**), "un romanzo del mondo delle torte e dei canditi" disegnato da Al Taliaferro, il vero creatore di **Paperino**.
La versione a fumetti di Biancaneve, in venti tavole, venne sceneggiata da Merrill De Maris e disegnata da Hank Porter con l'assistenza di Bob Grant. Era realizzata con grande cura e riprendeva in tutta la sua bellezza l'originale a disegni animati: i sette nani, la Regina Grimilde, un misto di Lady Macbeth e Lupo Cattivo, la fuga di Biancaneve nel bosco, una sequenza che mette veramente paura, con "i tronchi nodosi di alberi centenari che assumono l'aspetto di mostri giganteschi... i curiosi sguardi di



©1987 The Walt Disney Company

innocenti gufi e pipistrelli che diventano per Biancaneve gli occhi terrificanti di spaventosi demoni".
Molte altre fiabe, insieme a classici della letteratura per ragazzi, apparvero in seguito in queste serie, come la versione a fumetti di **Pinocchio**, pubblicata nel 1939.
Una nuova serie, intitolata **Treasury of classic tales**, apparve negli anni Cinquanta. In questa edizione, i lettori poterono apprezzare le versioni a fumetti delle celebri favole cinematografiche prodotte dagli studi di Burbank, da **Cenerentola** (**Cinderella**), pubblicata nel 1950, ad **Alice nel paese delle meraviglie** (**Alice in Wonderland**), dell'anno seguente, fino a **Peter Pan**, del 1953, e altre ancora.
Un universo di fiaba e fantasia di cui Walt Disney è stato certamente uno dei grandi interpreti, con la creazione di un numero incalcolabile di personaggi e racconti indimenticabili.



Il Dottor Faust di Gustavino
(© Rino Albertarelli-Carlo Pedrocchi)

avendo mai realizzato fumetti, potesse creare in questo campo qualcosa di nuovo e interessante
Altri illustratori si erano già cimentati nel fumetto, come Attilio Mussino, creatore di **Bilbolbul**, o Antonio Rubino, che aveva spinto la redazione del *Corriere dei Piccoli* a eliminare i balloons, sostituendoli con le famose strofette rimate. Ma tutti si erano fino a quel momento cimentati soltanto con personaggi umoristici.
Gustavino, già ottantenne, si applicò con entusiasmo e ottimi risultati: la prima tavola del Dottor Faust apparve sul numero 290 della rivista il 20 luglio del 1939. Ne seguirono purtroppo solo altre due, perché Gustavino fu costretto a ritirarsi per una malattia. Una quarta tavola, già disegnata, non venne pubblicata.
Nel 1941, a proseguire la storia interrotta venne chiamato Rino Albertarelli, il quale ridisegnò anche le puntate precedenti. Il nuovo Dottor Faust apparve questa volta sulle pagine della rivista *Topolino*. Albertarelli, nonostante alcune perplessità, convinto come era che i fumetti dovessero essere creati su soggetti originali, fece un ottimo lavoro, e la storia ottenne un grande successo.
E' il personaggio di Mefistofele a dominare il racconto, raffigurato con un amplissimo mantello scarlatto, un doppio pizzetto e uno strano berretto nero. La tavola settimanale occupava due intere pagine della rivista con grandi disegni in cui apparivano sabba notturni, castelli, battaglie, creature degli abissi e l'Inferno stesso, dipinti con bellissimi colori e soluzioni grafiche senza precedenti, con molte citazioni, soprattutto di Gustave Doré, che non limitavano comunque l'originale espressività dell'opera.
Questo Faust è un viaggio per immagini davvero emozionante e inedito, ma non ebbe purtroppo seguito : negli anni del Fascismo, infatti, il fumetto italiano fu spinto sempre più verso il genere avventuroso e praticamente abbandonò il campo del fantastico.
Tra gli anni Trenta e Quaranta, solo Guido Moroni Celsi seppe dare ampio respiro creativo al fumetto nazionale, fortemente condizionato dalle esigenze di propaganda del regime. Oltre al suo celebre ciclo salgariano, disegnò tra il 1938 e il 1939 una **Lampada di Aladino**, ridotta da "Le Mille e una notte" da Pedrocchi, ricca di spunti fantastici e fiabeschi.



La grande cura per la scenografie, la meticolosa attenzione per i particolari e i vivaci inchiostrature tipiche del fantasy epico cavalleresco si ritrovano nelle storie di Alix l'intrepido, un personaggio creato nel 1948 dal francese Jacques Martin. Per trattandosi di un fumetto principalmente storico-avventuroso, Alix è espressione di una scuola i cui stili si è pienamente affermato negli anni Settanta nell'ambito del fantastico (© Editions du Lombard)

Copertina disegnata da Enki Bilal, grande illustratore e autore di fumetti di fantascienza, per un edizione francese del romanzo "Il mondo perduto" scritto nel 1912 da Arthur Conan Doyle (© Gallimard)



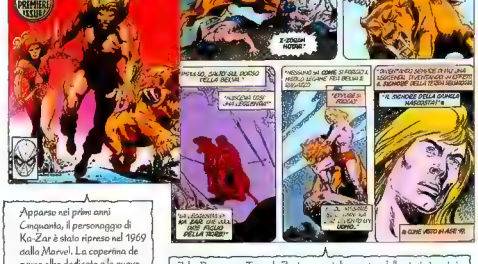
questo genere, apparentemente molto distante dal fumetto fantastico, si sviluppa però uno stile di disegno che diverrà proprio del fantasy degli anni Settanta: grande cura nelle scenografie, meticolosa attenzione per i particolari e vivaci inchiostrature. E' il caso del personaggio di **Alix l'intrepide**, creato nel 1948 dal disegnatore Jacques Martin per *Tintin*, la più importante rivista in lingua francese di fumetti di quel periodo. Alix è il giovane figlio del capo di una tribù di Galli adottato dal governatore romano Honorus Galla, fedele luogotenente di Cesare: le sue avventure si svolgono negli anni della creazione dell'Impero romano, e hanno il sapore delle grandi gesta fantastiche pur attenendosi a una ricostruzione storica molto documentata. E' proprio con questa particolare impostazione che inizia ad affermarsi la scuola del fumetto franco-belga, la cui lezione avrebbe influenzato in modo decisivo i grandi autori del fumetto fantastico degli anni Settanta.

Negli anni Cinquanta nascono diversi personaggi le cui storie sono imperniate sul tema del mondo perduto, il cui prototipo per eccellenza è il romanzo "The lost world" scritto da Arthur Conan Doyle nel 1912. Si tratta di un modello narrativo basato sulla scoperta di regioni sconosciute o sulla invenzione di mondi ripiombati nella barbarie preistorica, ampiamente ripreso nei decenni successivi da scrittori di pulps come Edgar Rice Burroughs, Edmond Hamilton, John Wyndham e, successivamente, ancora da Philip José Farmer e Lin Carter. Un genere di racconti che si sviluppa attraverso storie ambientate in luoghi selvaggi, valli e foreste dimenticate dal tempo, incredibili regni sotterranei, fantastici "altrove" non toccati dall'evoluzione o immemori della storia e della civiltà. Questo particolare interesse per il tema dei mondi perduti si deve inoltre attribuire alla vasta eco suscitata in quegli anni dalle spedizioni compiute in Antartide dall'esploratore americano Richard E.Byrd. Così annunciava uno stupefacente bollettino il 13 gennaio 1956: "In data odierna alcuni membri della spedizione hanno effettuato un volo di 2700 miglia a partire dalla base di McMurdo Sound, 400 miglia a ovest del Polo Sud, e sono penetrati per 2300 miglia in una terra sconosciuta che si estende al di là del polo". Parole che evocano il mito di continenti scomparsi e la leggenda della Terra Cava, il cui accesso sarebbe situato in un punto imprecisato dell'Antartide, patria di terre sconosciute e lussureggianti di fauna e di flora, di fiumi e di laghi, un vero e proprio continente sconosciuto interno al nostro pianeta.
E' da questo suggestivo repertorio che il fumetto sviluppa un importante ramo del fantasy, i cui eroi, dalla straordinaria prestanza fisica e dal coraggio indomito, si muovono sullo sfondo di scenari preistorici dominati dalla forza primordiale della natura.
Thun'da e **Ka-Zar**, nati nei primi anni Cinquanta, e i successivi **Tunga**, **Anthro**, **Rahan**, **Andrax**, insieme alla serie **First Kingdom**, sono personaggi che ricordano molto da vicino **Tarzan**, ma testimoniano un notevole processo di trasformazione del classico fumetto d'avventura esotico. Le loro storie, infatti, rispetto a quelle del "Re della giungla", si svolgono in un vero e proprio "altrove", in mondi lontani nel tempo e nello spazio.
Sul modello del Tarzan di Burne Hogarth, appare nel 1950 il personaggio di **Thun'da**, disegnato da un giovane artista destinato a una eccezionale carriera nel campo del fumetto e dell'illustrazione fantastica: Frank Frazetta. Protagonista di questa serie è un pilota, Roger Drumm, precipitato in una oscura regione dell'Africa: in queste "terre perdute", Drumm deve lottare per sopravvivere contro sauri e pterodattili primordiali, tigri dai denti a sciabola, selvaggi primitivi. L'eroe sarà eletto signore delle terre perdute col nome di Thun'da, dopo aver ucciso il gigantesco "padre di tutti i serpenti" che terrorizzava il popolo delle caverne. Di per sé il personaggio non è particolarmente originale ma il notevole disegno di Frazetta anticipa tratti e scenografie che in seguito diverranno caratteristici del genere.
Creato da Arnold e George Drake nei primi anni Cinquanta, **Ka-Zar** si può considerare l'anello di raccordo che unisce il fantasy preistorico al mondo dei supereroi. La Timely, infatti, che pubblicava il personaggio agli inizi, dopo essersi ribattezzata Marvel Comics lo avrebbe ripreso nel 1969 inserendolo nella collana *Marvel Super Heroes*.



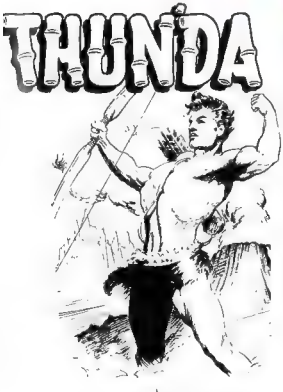
Il tema del mondo perduto è tra quelli più suggestivi proposti dal fumetto fantastico. Moltissimi autori hanno tratto ispirazione dalla terra di Maple White, esplorata nel romanzo di Conan Doyle dal professor Challenger: un mondo dimenticato dal tempo, con flora e fauna primordiali, ricco di testimonianze di epoche remote.
(© 1980, Alberto Manguel e Gianni Guadalupi)

Ka-Zar è Kevin Plunder, un giovane lord inglese che, nella prima versione del personaggio, decide di abbandonare l'alienante mondo della civiltà per rifugiarsi in una giungla incredibilmente posta tra i ghiacci dell'Antartide: Pangea, "una terra selvaggia, un luogo dove un impenetrabile tetto di foglie nasconde spettacoli di meraviglie dimenticate... uno scenario selvaggio e primordiale con belve feroci di ogni era del remoto passato". Qui Ka-Zar intraprende una nuova vita irta di lotte e avventure accompagnato da **Zabu**, una tigre dalle affilate zanne a sciabola. Questo eroe riflette l'eterno contrasto tra civiltà e natura, il desiderio nascosto in ciascuno di noi di fuggire il mondo tecnologico per ritrovare una natura selvaggia e talvolta crudele, ma libera e incontaminata. Nella nuova versione degli anni Settanta, scritta da Stan Lee e Gerry Conway per i raffinati disegni di John Buscema e altri autori della scuderia Marvel, le origini di Ka-Zar vengono rivisitate: il giovane lord Kevin viene allevato da Zabu, cresce come un potente guerriero solitario rifiutando il titolo che gli appartiene di diritto. L'eroe inoltre vive anche saltuarie avventure nella giungla metropolitana, e un bel giorno incontra Shanna O'Hara. Giovane e bellissima veterinaria, amante degli animali, la donna vive in



Apparso nei primi anni Cinquanta, il personaggio di Ka-Zar è stato ripreso nel 1969 dalla Marvel. La copertina di primo albo dedicato alla nuova versione dell'eroe lo ritrae con al fianco la fedele tigre Zabu e la bionda Shanna, sua compagna. (©Marvel Comics Group)

John Buscema e Tony de Zuniga sono i disegnatori della storia in cui si narra l'origine di Ka-Zar. Persi il padre durante una spedizione in una misteriosa terra dell'Antartide chiamata Pangea, il giovane Kevin Plunder viene salvato dall'assalto di un gruppo di selvaggi da una tigre dai denti a sciabola. Cresciuto in compagnia del fedele animale, il ragazzo si trasformerà infine nel poderoso Ka-Zar. (© Marvel Comics Group)



Creato nel 1950 da Frank Frazetta, il personaggio di Thun'da sviluppa in una chiave più fantastica spunti narrativi e situazioni proprie dell'universo di Tarzan. (© Frank Frazetta)

Africa dove agisce come **Shanna, la donna diavolo** (**Shanna, the She-Devil**), una sorta di Tarzan al femminile, vestita di un succinto costume di pelle di leopardo e assai simile a **Sheena**, la bionda regina della giungla creata da S.M. Iger e Will Eisner nel 1937. Uniti in matrimonio, Ka-Zar e Shanna hanno vissuto per alcuni anni nelle terre selvagge, il cui equilibrio atmosferico è stato successivamente distrutto da un immane cataclisma provocato dal malvagio razziatore spaziale **Terminus**, dal quale i due eroi si sono salvati grazie all'intervento del gruppo dei **Vendicatori**, trasferendosi provvisoriamente a New York nell'attesa di far rivivere l'incanto di Pangea, ora sepolta dai ghiacci.
Sullo sfondo di una vera preistoria si muove invece **Tunga** (**Tounga**), aitante e coraggioso capo tribù creato nel 1961 dal disegnatore belga Edouard Aidans per le pagine di *Tintin*. Valli selvagge, vulcani in continua attività e terrificanti creature primordiali fanno da sfondo alla saga avventurosa di questo personaggio accompagnato da una fedele tigre dai denti a sciabola. Si tratta di un fumetto destinato ai lettori più giovani, quale era il pubblico di *Tintin*, l'equivalente francese del *Corriere dei Piccoli* su cui Tunga usciva in Italia, che affronta i temi del coraggio, dell'amicizia e della solidarietà in una chiave semplice e diretta, talvolta persino didascalica.

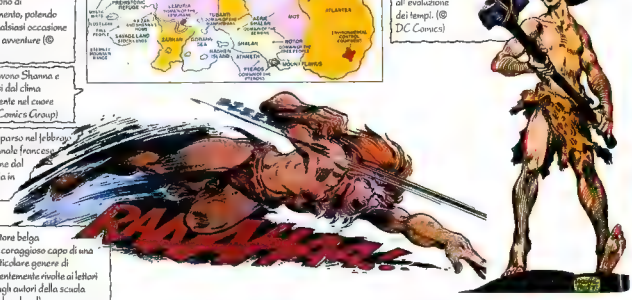


Bionda, seducente e aggressiva, Shanna è la compagna di Ka-Zar. Il suo amore per gli animali le conferisce il dono di comprenderne il comportamento, potendo così contare su di loro in qualsiasi occasione nel corso delle sue esotiche avventure. (© Marvel Comics Group)



La terra di Pangea, dove vivono Shanna e Ka-Zar, è una favolosa oasi dal clima tropicale celata incredibilmente nel cuore dell'Antartide. (© Marvel Comics Group)

Il personaggio di Rahan, apparso nel febbraio 1969 sulle pagine del settimanale francese Pif Gadget, prende il suo nome dal selvaggio urlo con cui si lancia in azione. (© Editions Vaillant)



Creata nel 1961 dal disegnatore belga Edouard Aidans, Tunga è il coraggioso capo di una tribù preistorica. Questo particolare genere di avventure fantastiche, prevalentemente rivolte ai lettori più giovani, è molto sentito dagli autori della scuola franco belga. (© Editions du Lombard)

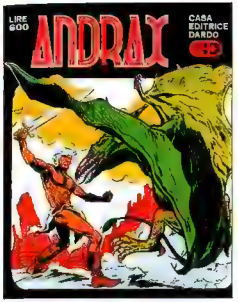


Sempre con questo taglio nel febbraio 1969 appare sulle pagine del settimanale francese *Pif Gadget* **Rahan**, un guerriero preistorico creato dallo sceneggiatore francese Roger Lécureux con gli ottimi disegni di André Chéret. Presentato come "il figlio dell'età selvaggia", Rahan in realtà è un fumetto dagli intenti didattici che ci mostra un uomo in grado di affrontare i problemi e i pericoli di un mondo primitivo risolvendoli grazie all'uso dell'intelligenza piuttosto che della forza bruta. Primo vero cittadino del mondo, questo biondo cavernicolo "illuminato" usa le sue doti di intuizione e osservazione per il bene della collettività: le sue scoperte, dalla lancia a quella del fuoco, sono sempre messe generosamente a disposizione di un'umanità che, spesso brutale e superstiziosa, rappresenta per l'eroe un pericolo ben più grave dei mostri e delle creature che di tanto in tanto si trova costretto ad affrontare. Muovendosi in questa direzione, tuttavia, il fantasy preistorico abbandona progressivamente le sue caratteristiche favolose per trasformarsi in un fumetto permeato da istanze sociali come nel caso di **Anthro**, apparso nel maggio 1968 sull'albo americano *Showcase*, per i testi e i disegni di Howard Post. Negli anni più accesi della cosiddetta contestazione studentesca, la figura del protagonista si contrappone in modo significativo a quella del padre, un uomo di Neandertal, rozzo e brutale, rendendo abilmente il senso di un gap generazionale che, usando come metafora il passato, intendeva raccontare il conflitto tra padri e figli, drammaticamente alla ribalta in quel periodo. I rapporti con la famiglia e il fratello minore Lart, i problemi immediati della sopravvivenza quotidiana, la lotta contro bellicose tribù di grandi scimmie, sono gli elementi principali di questo fumetto, stemperati solamente dal breve momento rosa dell'idillio che il protagonista avrà con la giovane Embra. Come Rahan, anche Anthro usa l'arma dell'intelligenza e della prontezza di spirito per risolvere i vari problemi che gli si pongono nel corso delle sue avventure, diventando così l'emblema di una nuova generazione che, alla consuetudine dei vecchi modelli di comportamento, cerca di contrapporre nuove e più stimolanti proposte.

Il dibattito legato alla contestazione studentesca degli anni anni Sessanta si ritrova nelle storie di Anthro, nato proprio nel fatidico 1968 su testi e disegni dell'americano Howard Post. Anthro è un giovane cavernicolo impegnato, nel suo mondo immaginario, da un lato nella quotidiana lotta per la sopravvivenza e dall'altro nel rapporto conflittuale con il padre, insensibile all'evoluzione dei tempi. (© DC Comics)



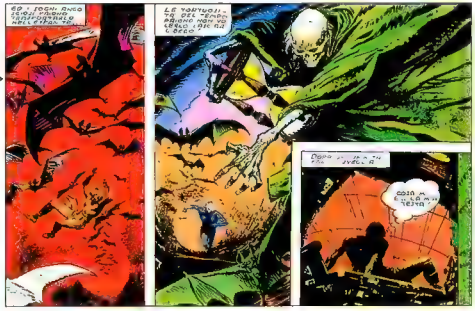
E' una preistoria postatomica invece quella che il disegnatore spagnolo Jordi Bernet propone nel 1973 all'attenzione dei lettori con la serie di **Andrax**, cogliendo così l'inquietudine diffusa nell'opinione pubblica mondiale verso la possibilità di un terrificante scontro nucleare tra le grandi potenze, ripresa anche dal cinema



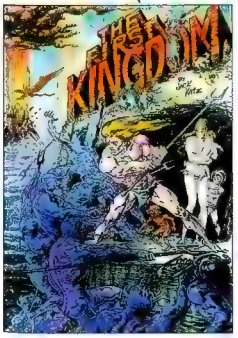
Copertina della prima edizione italiana di Andrax, un eroe che si muove in una preistoria postatomica, frutto dell'immaginazione dello spagnolo Jordi Bernet. (© Kauka Verlag - Casa Editrice Dardo)

Viaggiando tra la vita e la morte, Andrax si ritrova sbalzato duemila anni dopo la sua epoca in una terra selvaggia, popolata da mostruose creature e aggressive tribù di barbari. (© Kauka Verlag Casa Editrice Dardo)

grazie a film come "Stato di allarme" di James B.Harris e "Il dottor Stranamore" di Stanley Kubrick. Michael Rush, uno straordinario atleta dei nostri giorni, campione assoluto delle Olimpiadi di Montreal del 1976, viene rapito e portato in un laboratorio segreto dove un folle scienziato lo addormenta con uno speciale siero. Al suo risveglio sono passati duemila anni e la Terra, caduta nuovamente in uno stato di barbarie, è popolata da mostruose creature: giganteschi ragni, topi mutanti e alati pterodattili contro cui l'uomo, ribattezzato con il nome di **Andrax**, è costretto a combattere per sopravvivere. L'eroe si muove tra un'umanità ancora primitiva, aiutando i più deboli e soprattutto dimostrando che ancora una volta l'intelligenza vale di più della forza e della violenza. Il suo vagabondare alla ricerca della ragione del crollo della società che lui conosceva è di fatto il pretesto per un'avventurosa odissea che coniuga le tematiche del fantastico e della fantascienza degli anni Cinquanta con il miglior stile del fumetto degli anni Settanta. Andrax prelude a un ancor più diretto coinvolgimento del fantasy preistorico nel mondo dei comics. Nel 1974 infatti il disegnatore californiano Jack Katz realizza il ciclo **First Kingdom**, una saga barbarica in piena regola che vede ancora una volta un'umanità ricaduta nella barbarie dopo una guerra atomica combattere disperatamente dapprima contro il clima devastato e poi contro le terribili mutazioni derivanti dal fall out radioattivo. Una nuova era in cui spada e magia riprendono il primato si affaccia così sul nostro pianeta diventando l'ideale punto d'incontro del genere, tra gli spunti fantasy e quelli più propriamente fantascientifici.



Copertina del primo albo della serie First Kingdom apparsa nel 1974. (© Jack and Carolyn Katz)



LA SAGA DI THOR, IL DIO DEL TUONO

La nascita di Thor sul numero 83 dell'albo *Journey into Mistery* dell'agosto 1962 segna l'inizio di una nuova epoca nella storia del fumetto fantasy. Dopo aver rivoluzionato il panorama dei supereroi con **I Fantastici Quattro** e **L'Uomo Ragno**, Stan Lee crea un personaggio direttamente ispirato alla mitologia scandinava destinato nella migliore tradizione della Marvel a divenire uno degli eroi più popolari degli anni Sessanta. Per la prima volta nel mondo dei comics, viene creato un universo fantasy retto da una autentica mitologia. L'eroe viene presentato come **The Mighty Thor**, ovvero il Possente, ma è senz'altro più suggestiva l'edizione italiana che lo propone come Il Mitico Thor, sottolineando non tanto l'eccezionalità del personaggio quanto la nuova e complessa prospettiva in cui gli autori intendevano collocarlo. La creazione della figura di Thor da parte della Marvel è un interessante tentativo della giovane cultura americana di dare a un personaggio destinato all'immaginazione popolare il senso di un eroe le cui radici affondano in una cultura millenaria. Gli americani, che non possono vantare un passato denso di tradizioni storiche né, tantomeno, mitologiche, trovano così in Thor un eroe più complesso e universale di **Superman**. Nella



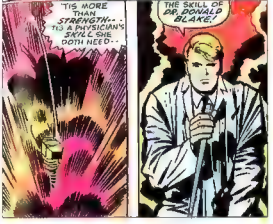
leggenda originale Thor, o più correttamente Donar, è figlio di Odino, o Wotan, signore del Walhalla, l'olimpo degli dèi scandinavi, e di Freia, dea dell'amore e della casa. Come Dio del Tuono, Thor è l'interprete di un mito, della rappresentazione simbolica di un universo dove le armi della magia e il titanico scontro di dei, uomini e creature fantastiche, ne mettono costantemente in gioco il divenire e la sopravvivenza. La prima tavola di Thor disegnata da Jack Kirby si avvale dell'abituale presentazione di Stan Lee, autore dei testi, che introduce il personaggio rivolgendosi direttamente ai lettori. "La nostra storia ha inizio sulla ventosa costa della Norvegia, dove vediamo una fragile figura che si profila contro un cielo smorto...". E' il dottor Donald Blake, un chirurgo americano in vacanza in Europa che si allontana dalla scena proprio mentre un'astronave atterra silenziosamente e ne discende un equipaggio di Kronans, gli uomini di pietra di Saturno che si apprestano a invadere il nostro pianeta. "Due personaggi, uno dietro l'altro, ma che non si notano a vicenda. Ma come sarebbero diverse le cose se si incontrassero in questo momento, come sarebbe diverso il futuro di tutta l'umanità. Ma il nostro dramma è condotto dal destino stesso".



Uno dei principali protagonisti del fumetto fantastico. La straordinaria forza e la presenza scenica del personaggio sono ampiamente messe in evidenza in questa tipica copertina disegnata da Kirby per una storia apparsa in una edizione speciale del 1976 in alto). Dèi ed eroi della saga del Mitico Thor si stagliano sullo sfondo del magico mondo di Asgaard, collegato alla Terra attraverso il Ponte dell'Arcobaleno. (© Marvel Comics Group)

Nel tentativo di fuggire, dopo essere stato scoperto dai pericolosi invasori, Blake cade in un anfratto roccioso dove al suo tocco un gigantesco portale di pietra si apre rivelando una stanza segreta, al centro della quale si trova un antico bastone di legno. Picchiando il bastone contro un masso, Blake viene avvolto da un campo di energia e si trasforma nel possente Thor, il Dio del Tuono vestito con uno spargiante costume blu, dal mantello rosso e dal cimiero alato. Nel suo pugno il bastone è diventato Mjolnir, un martello forgiato nel mitico metallo uru: "chiunque lo impugnerà, se ne sarà degno, possiederà la forza di Thor". Brandendo l'invincibile martello grazie al quale può anche volare, Thor si lancia contro gli alieni, sbaragliando la loro armata e ricacciandoli impauriti nello spazio.
Nel corso delle sue avventure , Thor lotterà contro supercriminali, alieni e malvagi d'ogni tipo, alternando l'impacciata immagine del timido e claudicante dottor Blake a quella ben più straordinaria dell'invincibile Dio del Tuono. Nella





Autentico kolossal a fumetti, la saga di Thor proietta in una dimensione fantastica e suggestiva il patrimonio delle leggende e dei miti dell'Europa del Nord. La straordinaria immaginerie di un vascello vichingo in rotta tra le stelle è l'emblema più suggestivo di questa epopea. (©Marvel Comics Group)

collaudata tradizione Marvel che proprio nel "supereroe con superproblemi" trova la sua formula più fortunata e popolare, Stan Lee con intuizione lega, e in un certo senso subordina, l'onnipotenza di Thor con l'anonima figura di Blake, sottolineandone il divario con la marcata menomazione fisica dell'uomo e con la stretta dipendenza dal magico martello Mjolnir, senza impugnare il quale Thor è destinato, nel giro di sessanta secondi, a ritornare normale. Diviso tra il mondo degli uomini, dove è stato esiliato dal padre Odino, e quello degli dèi, suo per diritto di nascita, le vicende di quest'eroe sono al tempo stesso umane e superumane. Da un lato la sua vita come Donald Blake, un uomo preciso e meticoloso, la cui routine quotidiana viene sconvolta all'improvviso dall'affacciarsi di una grave minaccia per la Terra e l'umanità, per affrontare la quale deve trasformarsi nel suo divino alter ego; dall'altro lato invece troviamo Thor come vero e proprio dio, calato nelle mitiche vicende della saga di Asgard, in cui compaiono Odino, l'amico Balder, la gentile dea Sif, il fedele Heimdall, custode di Bifrost, il magico Ponte dell'Arcobaleno che congiunge la Terra ad Asgard, e tutti gli altri dèi ed eroi della mitologia scandinava. Nelle storie di Thor

Lo scrivo dottor Donald Blake assume per prodigio l'identità del mitico figlio di Odino, impugnando un bastone che percosso si trasforma nel favoloso Mjolnir, il martello del Dio del Tuono. Solo brandendo Mjolnir, senza il quale ritornerebbe entro sessanta secondi a rivestire i suoi panni umani, Thor mantiene la propria identità divina. Il prodigioso martello gli consente di volare e scatenare gli elementi, oltre che di viaggiare nel tempo e nello spazio. © Marvel Comics Group)


FLIGHT IS USELESS
HELA ALL OF THIS AND PLACE ARE ONE
THERE IS NO TIME THERE IS NO PLACE WHERE DEATH DOES NOT HOLD SWAY
THERE IS NO HOPE AND NO CHANCE BUT A GOOD SURRENDER NOT
FIGHT ON THEN, THOR
BUT THERE IS NO NEED! FOR PLACE IN VALHALLA IS ASSURED
BUT NOW I HEARD OF THE GAME
AND SO I TRY THE GAME

In una emozionante e drammatica avventura, Thor si trova ad affrontare Hela, l'imperscrutabile dea della Morte dinnanzi alla quale la sua stessa immortalità vacilla. Il dinamico disegno di John Buscema ritrae perfettamente, come in questa sequenza, lo spettacolare carattere delle storie del personaggio. (© Marvel Comics Group)

si sviluppano una serie di conflitti come quello con il fratellastro **Loki**, destinato a tramutarsi in uno dei suoi principali avversari. Figlio negletto di Laufey, re dei giganti di Jotunheim, sconfitto da Odino, Loki viene adottato da quest'ultimo e allevato come un figlio. Loki tuttavia, invidioso di Thor e versato nell'arte della magia nera, manifesta sin da piccolo una naturale inclinazione al male che lo porterà ad allearsi ripetutamente con i nemici di Asgard per coronare i suoi ambiziosi sogni di potere.

A sostegno dell'universo mitico da loro creato, gli autori di Thor introducono, a partire dal numero 97 dell'albo dell'eroe, degli inserti di cinque pagine intitolati "Tales of Asgard", fitti di storie di dèi, nani, giganti, mostri e principi coraggiosi, nei quali viene svelato il retroterra di avvenimenti, gesta e personaggi, alle origini della saga di Thor, e il cui scopo è la rievocazione di un mondo alla cui storia il destino dell'eroe è completamente subordinato.

Nel marzo del 1966, nasce la nuova serie di albi intitolata *The Mighty Thor*. Si assiste nel frattempo al progressivo diradarsi della presenza dell'eroe sotto le sembianze del dottor Blake: forse anche in conseguenza del fatto che la sua assistente Jane Foster, primo amore dell'eroe, non è riuscita a superare la difficile prova della paura che le avrebbe consentito di essere ammessa tra gli dèi di Asgard. Dopo aver rinunciato per sempre a lei, Thor trova consolazione tra le braccia della dea Sif, innamorata a tal punto dell'eroe da essere disposta a sacrificare la vita in una appassionante avventura dominata dalla figura di Hela, l'imperscrutabile dea della Morte contro la quale nulla può lo stesso Odino.

Il Mitico Thor è un vero e proprio kolossal a fumetti per la portata delle sceneggiature ottimamente interpretate dal disegno di Jack Kirby, il cui stile





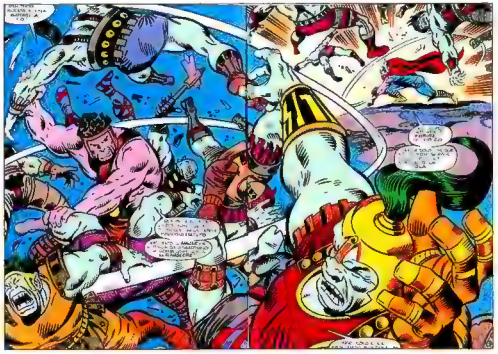
Una titanica gara a braccio di ferro fra Thor ed Ercole suggella la nascita di una grande amicizia e apre alla mitologia greca le porte di questo universo narrativo. (©Marvel Comics Group)

Un esempio significativo dei pirotecnici e spettacolari combattimenti delle storie con Ercole e Thor, severamente impegnati contro nemici di ogni razza e provenienza. (©Marvel Comics Group)

L'apparizione del Dottor Strange nel 1963, apre ai fumetti le porte dei regni della magia, del mistero e dell'occulto. Creato da Stan Lee e Steve Ditko, il Signore delle Arti Mistiche si rivelerà presto uno dei personaggi più originali degli anni Sessanta. (©Marvel Comics Group)



spettacolare ha saputo rendere perfettamente epiche battaglie, luoghi sospesi tra il cielo e l'inferno, astronavi, bizzarri vascelli vichinghi che solcano i cieli, potenti armi laser, creature divine, principesse, cavalieri dalle lucenti armature, magie e incantesimi.
Negli anni Settanta, Jack Kirby e Stan Lee hanno lasciato il personaggio nelle mani dello sceneggiatore Gerry Conway e dei migliori disegnatori Marvel dell'epoca, Neal Adams e John Buscema. Questi autori a loro volta hanno scelto la strada di un gigantismo narrativo e grafico all'insegna di un continuo scontro tra dèi rivali e mondi mitologici diversi: al fianco della nordica Asgard infatti appare l'Olimpo di Zeus, copia conforme e speculare dell'altra. Un utile pretesto soprattutto per la creazione di storie in cui il possente **Ercole** (**Hercules**) e il Mitico Thor, dapprima come nemici e poi come compagni d'avventure, possano misurare le loro forze e le loro capacità: come nel caso della titanica gara a braccio di ferro, ingaggiata per contendersi il privilegio di strappare dalle grinfie di Plutone, dio degli inferi e signore della morte, la bella Krista rapita per capriccio. L'introduzione della mitologia greca nell'universo narrativo di Thor, portò tuttavia a un'inflazione di racconti in cui i cattivi dei due mondi stringevano occasionali quanto precarie alleanze, invariabilmente sgominate dalla possanza degli eroi.



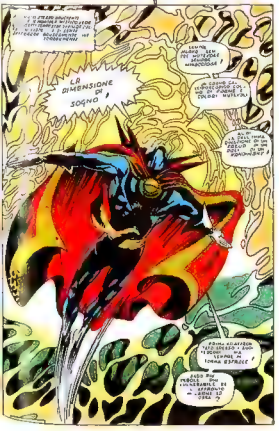
NEL SEGNO DELLA MAGIA

"Per le potenti mani di Oshtur, per gli orrendi vapori di Valtorr, per le irsute schiere del venerabile Hoggoth, per i vaganti anelli di Raggadorr, per le miriadi di lune di Munnupor, per le immagini di Ikonn, per lo scettro del mistico Watoomb e per l'immortale Vishanti... a voi schiere del male... Io, Stephen Strange, comando e ordino di scomparire."
L'apparizione del **Dottor Strange** (**Doctor Strange**) sulle pagine del numero 110 della rivista *Strange Tales* nel 1963, frutto della inesauribile fantasia di Stan Lee, apre ai comics le porte di una nuova dimensione: quella della magia.
Fino a questo momento la magia era entrata marginalmente nel mondo dei fumetti, impiegata più come effetto speciale o nota di colore che come vero e proprio elemento narrativo: qualche stregone nelle storie d'avventura, la strega cattiva di Biancaneve, la rivisitazione di un classico mago come Merlino nelle storie del Principe Valiant. Lo stesso **Mandrake**, creato nel 1934 da Lee Falk e Phil Davis e universalmente considerato il mago per antonomasia, agli inizi è realmente dotato di poteri sovrannaturali che tuttavia, di avventura in avventura, si ridurranno ben presto a semplici esercizi di illusionismo e ipnotismo. I prodigi e gli incantesimi che animano le sue prime storie sono comunque stupefacenti anche per i riferimenti alle pellicole del cinema fantastico dell'epoca, "Frankenstein", "La



Universalmente considerato il mago per eccellenze, Mandrake ha esercitato solo per un breve periodo della propria carriera la magia. Creato da Lee Falk e Phil Davis nel 1934, Mandrake è essenzialmente protagonista, al fianco del forzuto Lothar, di storie avventurose nelle quali i suoi poteri altro non sono che doti da illusionista e prestigiatore. (©King Features Syndicate)

Le avventure del Dottor Strange si svolgono in una dimensione surreale, nel dipingere la quale i migliori disegnatori della Marvel hanno dato libero corso alla propria fantasia. Non manca tuttavia una sana ironia a temperare certi deliri iconografici, che in questa tavola sono spintesamente paragonati alla pittura di Salvador Dalí e Vassilij Kandinskij. (© Marvel Comics Group)



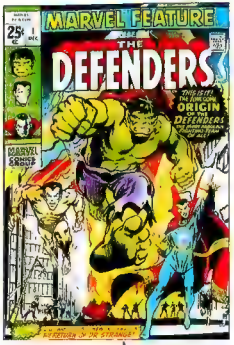
Mummia", "L'uomo lupo", di cui riprendono le suggestive atmosfere. Mandrake pratica a fin di bene la magia bianca che ha appreso frequentando una misteriosa scuola riservata a pochissimi eletti, celata in una segreta località dell'Himalaya. Un suo compagno di studi mistici sceglie tuttavia la strada del male, applicandosi nella magia nera e diventando uno dei più temibili avversari di Mandrake: il **Cobra**, maestro di stregonerie e scienze occulte, un personaggio evidentemente ispirato alla figura del malvagio Fu Manchù creato dallo scrittore Sax Rohmer. Nella sua prima avventura, Mandrake richiama addirittura in vita un Gran Sacerdote egizio da un sonno millenario. Un evento che scatenò una violenta reazione tra i lettori e varie associazioni religiose che promossero una vera e propria campagna contro questo personaggio "blasfemo". Sempre impeccabile nella sua elegante tenuta, frac, cilindro, bastone e svolazzante mantellina, Mandrake è in realtà protagonista di storie d'avventura e poliziesche nelle quali l'impiego della magia è limitato a trucchi, anche se sbalorditivi, da prestigiatore. Il Dottor Strange è invece la sentinella che veglia sul minaccioso mondo delle tenebre che incombe su tutti noi. La sua esistenza è condotta realmente nel segno della magia che lo porta "ai confini della realtà", sulla soglia della linea d'ombra oltre la quale la ragione lascia il posto all'occulto e al mistero che solo le arti mistiche possono dominare.



La nascita del Dottor Strange nella tavola finale della prima storia del personaggio, disegnata da Steve Ditko. Attraverso gli insegnamenti di un vecchio saggio, l'ex chirurgo Stephen Strange apprende i segreti poteri della magia bianca e si trasforma nella mistica sentinella che veglia sul mondo delle tenebre. (©Marvel Comics Group)



Stan Lee, tuttavia, non ha concepito il personaggio come l'ennesimo campione a difesa del bene contro il male: nelle storie del Dottor Strange il potere della magia è considerato comunque pericoloso e il suo impiego temibile. Per la prima volta nel mondo dei fumetti si presta inoltre attenzione in modo tutt'altro che banale alle scienze occulte, all'esoterismo e al paranormale, campi del sapere per i quali la cultura di massa ha mostrato a partire dagli anni Settanta un crescente interesse. Alle origini Stephen Strange è un avido e ambizioso chirurgo, insensibile alle sofferenze di chi non è in grado di pagare il suo salato onorario. Rimasto vittima di un incidente alle mani, Strange scopre di non poter più operare: in preda allo sgomento e alla disperazione si reca in India alla ricerca di un vecchio saggio detto l'**Antico** (**The Ancient One**), al quale sono attribuiti straordinari poteri. Superato ogni scetticismo, Strange si dedica con grande impegno allo studio delle scienze occulte sotto la guida del maestro, decidendo infine di consacrare umilmente la propria vita al servizio dell'umanità come **Dottor Strange**, Signore delle Arti Mistiche e unico difensore del nostro pianeta contro i pericoli provenienti dalle dimensioni del terrore invisibile.
Sin dalle prime storie del personaggio, i disegnatori Steve Dikto e Gene Colan si sono cimentati con una serie di scelte grafiche davvero innovative per rappresentare efficacemente le straordinarie battaglie mentali, i duelli d'incantesimi, le evocazioni sovrannaturali e gli scontri metafisici che Strange deve sostenere.



Copertina del primo numero dell'albo dedicato alle avventure del gruppo dei Difensori, nel quale il Dottor Strange si affianca a supereroi come Sub-Mariner e Hulk. Creati da Roy Thomas e Ross Andru, i Difensori sono apparsi per la prima volta nel dicembre 1971. (© Marvel Comics Group)

Il Dottor Strange abita in un antico edificio nel Greenwich Village a New York, insieme al fedele servitore Wong e alla amata compagna Clea. (©Marvel Comics Group)

Il sovrannaturale scontro tra il Dottor Strange e Dezess Pouahr, il terribile distruttore di ogni speranza, contro il quale il Signore delle Arti Mistiche deve attingere alle proprie risorse magiche più segrete. (© Marvel Comics Group)



E' nell'apparente contrapposizione tra la solida realtà domestica da cui prendono avvio gran parte delle avventure del Dottor Strange e i mondi fantastici e sovrannaturali che si dischiudono al suo comando, che possiamo trovare la chiave del successo e della popolarità di questo personaggio. Il lettore è infatti affezionato alla pittoresca casa dove Strange abita insieme al fedele servitore **Wong**, posta nel quartiere del Greenwich Village a New York, e dalla quale il mago si lancia con la proiezione psichica del suo corpo astrale oltre la dimensione terrena. La casa è l'inviolabile Sancta Sanctorum dove il mago conserva libri, amuleti e altri oggetti magici, come la cappa della levitazione e l'Occhio di Aghamotto, un talismano dai poteri sovrannaturali.


INVECE, OGNI PENSIERO È PER CLEA, DAI CAPELLI ARGENTEI
PRIMA DI ANDARCENE C'È UNA FACCENDA A CUI BISOGNA PROVVEDERE
MENTRE IO STO SEMPLICEMENTE ALL'OMBRA DEL SUO MORSO
E COSÌ SARÀ PER SEMPRE!
WONG!
SONO QUI, SIGNORE. SEBBENE TORBE I VOSTRI OCCHI NON VEDANO ALTRO CHE LA NOSTRA BELLA OSPITE?
"BASTA COSÌ, O MIO FEDELE"! DISSE CLEA AVRAI BISOGNO DI ABITI DOPO CHE LE AVRÒ TROVATO UN APPARTAMENTO ADATTO
HO ANTICIPATO IL VOSTRO DESIDERIO, SIGNORE...

Nella vita di Strange compaiono due donne: la bella Victoria Bentley, una giovane e nobile inglese innamorata perdutamente del Signore delle Arti Mistiche, e **Clea**, seducente maga e regina di una dimensione sovrannaturale. In un primo tempo al servizio del potente e malvagio stregone **Dormammu**, Clea si opporrà in seguito al suo padrone per aiutare Strange. La relazione sentimentale con Clea fornirà lo spunto conduttore per molte epiche avventure dell'eroe, costantemente minacciato da stregoni asserviti al male e infernali creature dagli incredibili nomi e poteri: il terribile Dormammu dal volto di fiamma, il camaleontico **Incubo** (**Nightmare**) signore della dimensione del sogno, il potente **Tiboro** dal magico scettro, il supremo **Satannish** con i suoi molti seguaci umani, **Asmodeus**, **Lord Nekron**, senza naturalmente dimenticare il nemico di sempre, **Baron Mordo**, suo malvagio compagno di studi mistici. Sopra tutti, comunque, si staglia l'enigmatica figura di **Eternità** (**Eternity**), signore del tempo e dello spazio, una mistica entità dai poteri incredibili indifferente al destino degli uomini. Sarà proprio nel tentativo di liberare Eternità da una trappola magica creata da Incubo, che il Dottor Strange rivelerà incautamente al mondo il suo vero nome e i suoi poteri, mettendosi di fatto alla mercé dei propri nemici. Dopo una lotta senza esclusione di incantesimi tra Strange, Incubo e **Juggernaut**, in ringraziamento per il suo aiuto Eternità arriverà a modificare il tempo e lo spazio, fornendo così a Strange una nuova identità segreta come Stephen Sanders.

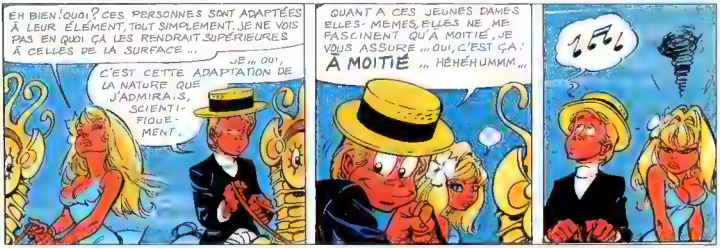
Le storie disegnate da Steve Dikto fino al 1966 appartengono al periodo migliore del personaggio, passato successivamente a diversi autori tra i quali il più efficace è stato sicuramente Gene Colan. Non sono da dimenticare inoltre le avventure del Dottor Strange al fianco di **Hulk** e **Sub-Mariner** nel gruppo dei **Difensori** (**The Defenders**), creato da Roy Thomas e Ross Andru e apparso nel dicembre 1971 sull'albo *Marvel Feature*. In altre storie ancora l'eroe lotta al fianco dei **Vendicatori** (**Avengers**), come nell'epica saga che lo vede impegnato a fronteggiare la terrificante minaccia del demone del fuoco **Surtur** e di **Ymir**, l'ultimo gigante del ghiaccio, creature d'incubo apparse precedentemente nei "Tales of Asgard" dell'universo di **Thor**.

Nella migliore tradizione Marvel dell'eroe con "superproblemi", anche il Dottor Strange ha vissuto nella sua carriera contraddizioni e crisi psicologiche d'ogni tipo, spesso solo come abile espediente per nuovi e spettacolari attacchi magici da parte dei suoi nemici di sempre. E' il caso ad esempio di un'avvincente storia del 1989 scritta da Roger Stern e disegnata da Michael Golden e Terry Austin, nella quale l'eroe combatte una battaglia disperata contro **Dezess Pouahr**, "il terribile distruttore di ogni speranza". Nel racconto, una rete illusoria di incantesimi e menzogne arriva a far credere al Signore delle Arti Mistiche che la magia non esiste e che lui stesso non è che un attore, immedesimatosi a tal punto nel personaggio del Dottor Strange a lungo interpretato, da confondere fantasia e realtà.

I VIAGGI MERAVIGLIOSI DI OLIVIER RAMEAU E AGAR

Mentre il fumetto americano sceglie la via di un fantastico a forti tinte, esplorando con personaggi come **Thor** e il **Dottor Strange** i territori più oscuri e tenebrosi di questo genere di avventure, la straordinaria esperienza del viaggio nel "paese delle meraviglie" di **Little Nemo**, viene riproposta con due personaggi creati in Francia alla fine degli anni Sessanta: **Olivier Rameau** e **Agar**. In questi due fumetti si coniugano idealmente la tradizione della fiaba europea, il gusto della creazione di un mondo di fantasia ingenuo e malizioso nello stesso tempo, come quello dei **Puffi** di Peyo, con le suggestioni dello slogan "l'immaginazione al potere", scritto sui muri e scandito per le strade di Parigi dagli studenti nel maggio del 1968.

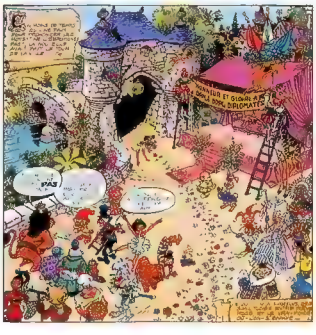
Olivier Rameau, dalla caratteristica paglietta, e la bella Colombe Tresdaile sono i protagonisti di un formato fumetto francese, creato nel 1968 da Michel Regnier e Dany, che propone in una chiave moderna e spiritosa il fascino del viaggio nei paesi del e meraviglie. (© Editions du Lombard)


EH BIEN! QUOI? CES PERSONNES SONT ADAPTÉES À LEUR ÉLÉMENT, TOUT SIMPLEMENT. JE NE VOIS PAS EN QUOI ÇA LES RENDRAIT SUPÉRIEURES À CELLES DE LA SURFACE ...
JE... OUI, C'EST CETTE ADAPTATION DE LA NATURE QUE J'ADMIRAIS, SCIENTIFIQUEMENT.
QUANT À CES JEUNES DAMES ELLES-MÊMES, ELLES NE ME FASCINENT QU'À MOITIÉ. JE VOUS ASSURE ... OUI, C'EST ÇA! À MOITIÉ ... HÉHÉHUMMM ...
1,2,3,

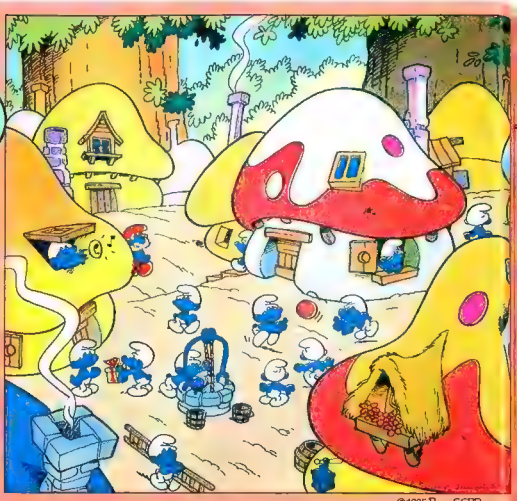


Il fiabesco paese d. Reverose in cui si svolgono le divertenti avventure di Olivier Rameau è popolato di buffe e pacifiche creature, stravaganti personaggi e animali parlanti. Un vero e proprio catalogo dell'immaginario fiabesco, che è di segnatore Dany ritrae con uno stile apparentemente ingenuo ma in realtà molto accurato. (© Editions du Lombard)

L'incontro tra Agar e Zorro, due simpatici personaggi creati da Claude Molinerie e Robert Gigi nel 1970, apparsi per la prima volta sul settimanale italiano Il Corriere dei ragazzi. (© Aedena, Gigi et Molinerie)



UN FANTASTICO MONDO TUTTO BLU



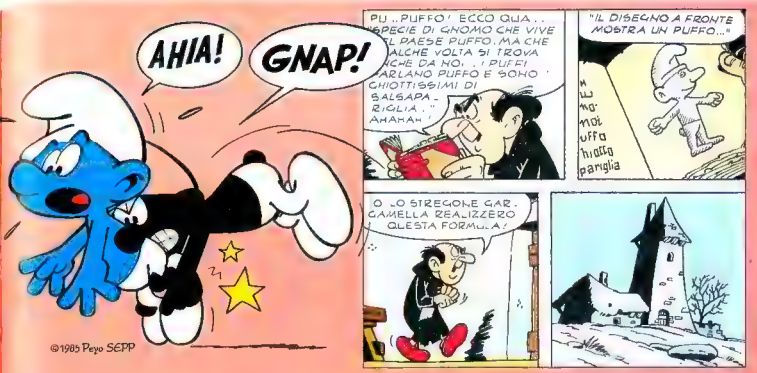
Al di là delle Terre Cattive, dove non pochi viaggiatori hanno fatto brutti incontri, sorge un delizioso villaggio le cui case hanno l'aspetto di piccoli e variopinti funghi. E' questo il paese dei **Puffi** (**Schtroumpfs**), una incredibile razza di gnomi, "alti su per giù due mele o poco più", la cui principale caratteristica è di essere completamente di colore blu. I Puffi sono tutti uguali, nell'aspetto e nel caratteristico abbigliamento, berretto e braghette bianche. Pochissime le eccezioni: la Puffina, il baby Puffo, il Puffo con gli occhiali e il Grande Puffo, il saggio capo del villaggio dalla lunga barba bianca e dal berretto rosso.

Queste simpatiche creature sono nate quasi per caso nel 1958, in una storia di **Rolando e Pirulì** (**Johan et Pirlouit**), dal titolo "Il flauto a sei buchi". Protagonisti della serie creata nel 1947 dal disegnatore belga Pierre Culliford, più noto con lo pseudonimo di Peyo, erano il giovane paggio Rolando e l'amico Pirulì, le cui divertenti avventure si svolgevano in un Medioevo di fantasia. I Puffi piacquero moltissimo, soprattutto ai lettori più giovani, e conquistarono rapidamente uno spazio sempre maggiore all'interno della serie, fino a soppiantare Rolando e Pirulì.

I Puffi trascorrono nel loro villaggio una vita felice e serena, rallegrata da canti e balli, da qualche scherzo e dal goloso consumo di salsaparìglia, delle cui foglie sono molto ghiotti. Le avventure comunque non mancano, dal tentativo del Cosmopuffo di raggiungere la Luna con un razzo rudimentale a forma di fungo, alle peripezie scatenate da un misterioso contagio che tramuta i Puffi da blu in neri, rendendoli cattivi e aggressivi. Capita anche che uno di loro tenti di instaurare una dittatura autonominandosi Puffissimo, oppure di partecipare a delle spassose Olimpiadi dei Puffi.

Come in ogni fiaba che si rispetti non




AHIA!
GNAP!
©1985 Peyo SEPP
PU..PUFFO', ECCO QUA... SPECIE DI GNOMO CHE VIVE L PAESE PUFFO..MA CHE ALCHE VOLTA SI TROVA CHE DA NOI.. I PUFFI PARLANO PUFFO E SOHO CHIOTTISSIMI DI SALSAPA... RIGLIA... AHAHAH
"IL DISEGNO A FRONTE MOSTRA UN PUFFO..."
M EU MA MAI UFFA hatta pariglia
O..O STREGONE GAR. GAMELLA REALIZZERO QUESTA FORMULA!

manca il cattivo di turno, in questo caso il bieco **Gargamella**, un mago da strapazzo che ricorre a tutti i trucchi possibili con l'aiuto del gatto Azrael per catturare i piccoli gnomi blu. Infatti Gargamella ha assolutamente bisogno di uno di loro come "ingrediente" di un filtro magico che, a suo dire, gli permetterebbe di trasformare il metallo in oro. Tutti i suoi tentativi, per quanto ingegnosi, sono tuttavia destinati regolarmente a fallire.

Gargamella ha comunque il merito di aver creato la Puffina, l'unico puffo di sesso femminile di questo mondo fantastico, anche se nelle sue intenzioni la graziosa creatura avrebbe dovuto portare lo scompiglio nel villaggio e dividere i Puffi.

Uno degli aspetti più divertenti e interessanti di questi personaggi, autentiche celebrità nazionali in Belgio e famosissimi in tutto il mondo, consiste nel loro assurdo linguaggio. I Puffi, infatti, ricorrono continuamente e in modo singolare al verbo "puffare", usandolo senza un senso preciso nelle più svariate frasi come "Ciao, mi pufferesti qualcosa?", oppure "Accipuffa! Ho deciso di puffare una macchina che mi pufferà fin sulle stelle!", e via dicendo. Si tratta di una trovata che ha addirittura fornito lo spunto per una storia tutta incentrata sui problemi linguistici, nella quale ad esempio si discute su come chiamare un cavatappi: "cavapuffi" secondo i Puffi del nord del villaggio, e "puffatappi" secondo quelli del sud.

Nel 1959, le creature di Peyo divengono protagoniste di una serie di cortometraggi a disegni animati, mentre nel 1975 viene realizzato un vero e proprio film sulle loro avventure, ispirato alla prima storia dei Puffi, dal titolo "La flute a six schtroumpfs". La loro popolarità cresce ancora negli anni Ottanta, con la riproduzione della loro immagine sui più svariati oggetti, la creazione di un vasto mercato di giocattoli, oltre che attraverso una nuova e accurata serie televisiva, distribuita anche negli Stati Uniti da Hanna & Barbera per la NBC.





L'universo nel quale si muove Agar ricorda in parte il colorato e surreale mondo di Slumberland dei sogni di Little Nemo. Il piccolo Agar è l'eroe di una buffa guerra condotta contro gli automi del cattivo Toimaker, decisi a popolare di giocattoli sena'anima l'intera galassia. (© Aedena, Gigi et Molitemi)

Nella prima versione disegnata da Barry Smith, Conan e ritratto con un carattere meno rude e violento dell'originale letterario, ripreso invece appieno nel ritanico Conan di John Buscema. (© Marvel Comics Group



Olivier Rameau nasce proprio nel 1968 sulle pagine di *Tintin*, la più celebre rivista francese di fumetti per ragazzi. Ne sono autori lo sceneggiatore Michel Regnier, che si firma con lo pseudonimo di Greg, e il disegnatore Dany. Greg era certo il più prolifico autore francese dell'epoca, con all'attivo personaggi di grande popolarità come il western **Comanche**, il fantascientifico **Luc Orient**, l'umoristico **Achille Talon**, e gli avventurosi **Bernard Prince** e **Bruno Brazil**. Olivier è un simpatico ragazzo senza età che giunge nel fiabesco paese di Reverose, "un luogo dove tutto è possibile", anche i sogni più strani. Si tratta di un mondo parallelo, pervaso di humour e gentilezza, dove il paradossale nonsense di molte situazioni rivela di riflesso le contraddizioni e i limiti del mondo reale, in cui i sentimenti e la spontaneità sono frustrati dall'eccesso di razionalità. Al suo fianco troviamo la graziosa **Colombe Tiredaile**, una specie di Brigitte Bardot in miniatura, spiritosa e ingenuamente sexy, compagna di Olivier. Le avventure del protagonista, da "La meravigliosa odissea" a "Il grande viaggio nel paese dell'Assurdo", fino a "Il sogno dalle sette porte", sono costellate di buffi personaggi che ripropongono in una dimensione fantastica ricca di umorismo, caratteri, sfondi e situazioni da fiaba. Ecco così apparire un leone con tanto di corona sulla testa che pare uscito da "Il mago di Oz", il saggio Monsieur Pertinent, "voce" della coscienza immaginaria di Reverose, avidi pirati, sirene, fate dispettose, streghe cattive. Un microcosmo garbato e gentile dove ogni violenza è risolta con il sorriso sulle labbra in nome di un semplice e utopistico pensiero: evviva la libertà.
Le avventure di **Agar**, firmate da Claude Moliterni e disegnate da Robert Gigi, apparvero nel 1972 sulle pagine del settimanale italiano *Il Corriere dei Ragazzi*. Agar è una specie di **Little Nemo** dai capelli rossi, vestito di un frac viola dal fiocco arancione, costretto a fuggire dal pianeta Scorpia, invaso dai terribili Zombs, i gialli automi del malvagio **Toimaker**, che vuole popolare di soli giocattoli senza anima la fantastica galassia in cui si svolgono le avventure dell'eroe.
Caduto sul mondo di Kompar, Agar incontra la piccola principessa Zarra insieme alla quale lotterà contro i diabolici piani di Toimaker. L'universo nel quale si muove Agar è una specie di summa del mondo di Slumberland di Little Nemo e della Pepperland del film a disegni animati "Yellow Submarine", diretto nel 1968 da George Dunning con il complesso musicale dei Beatles trasformato in un cartoon. Nel coloratissimo disegno di Gigi, così come nel celebre film, si fondono grafica pop, decorazione Liberty e spunti surreali, in un unico tessuto di simbolismi palesi e oscuri, fantasie e mirabolanti invenzioni figurative. Nelle storie del personaggio infatti compaiono giocattoli straordinari, astronavi dalle ali di farfalla, incredibili creature frutto di una immaginazione davvero ricca e suggestiva. Gli Zombs di Toimaker, che ricordano molto da vicino i ridicoli Biechi Blu di "Yellow Submarine", nemici della gioia e del colore, saranno infine distrutti da Agar, destinato comunque a rimanere "eterno prigioniero del mondo dei sogni".

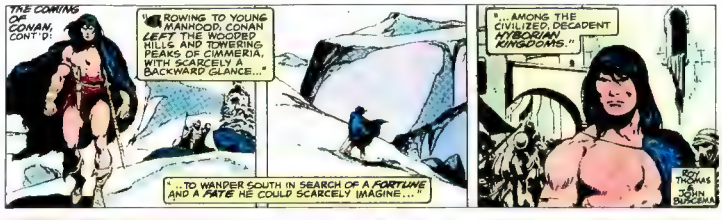
CONAN IL GUERRIERO DELL'ETA' HYBORIANA

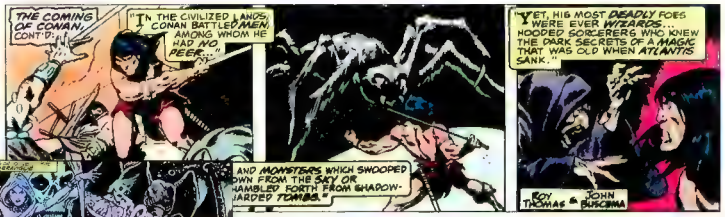
"Sappi, o principe, che tra gli anni in cui gli oceani inghiottirono Atlantide e le sue radiose città, e quelli dell'avvento dei figli di Aryas, ci fu un'Età mai sognata in cui splendidi regni si stendevano sul mondo come azzurri mantelli sotto le stelle. Qui comparve Conan il Cimmero, dai capelli bruni, gli occhi cupi e la spada sempre in pugno: un predone, un saccheggiatore capace di titaniche malinconie e allegrie, venuto a calpestare i troni di ogni terra incastonati di gemme."

Con queste parole lo scrittore americano Robert Erwin Howard introduce nelle leggendarie "Cronache della Nemedia" la figura di **Conan**, il barbaro e fortissimo guerriero apparso nel dicembre 1932 nel racconto "The Phoenix on the sword" pubblicato sulle pagine del pulp *Weird Tales*. E' davvero incredibile che questo personaggio, emblema per eccellenza del fantasy e popolarissimo tra milioni di lettori, abbia dovuto attendere quarant'anni per essere trasposto a fumetti, debuttando nell'ottobre 1970 sulle pagine dell'albo *Conan the Barbarian*
La sua avventure sugli albi della Marvel, ancora una volta frutto della geniale intuizione di Stan Lee, ne fecero in breve tempo l'eroe forse più popolare dei comics americani dell'epoca, aprendo inoltre la strada a molti altri personaggi e alla pubblicazione di un sempre maggior numero di albi espressamente dedicati al genere.

Apparso nell'ottobre 1970 sull'albo Conan the Barbarian, il guerriero cimmero è stato pubblicato anche in strisce sui quotidiani americani a partire dal 4 settembre 1978. Disegnate da John Buscema, queste prime strisce rispecchiano le origini di Conan e l'inizio della sua leggenda (sotto). L'universo narrativo di Conan è quello fantasy per eccellenza, dominato dall'imp ego della forza contro demoni, negromanti e creature mostruose. Radiose bellezze e indomite guerriere contribuiscono a movimentare le avventure dell'eroe (n basso). (©Marvel Comics Group)

Conan proviene dalla Cimmeria, la più settentrionale delle terre del mondo di Hyborea, situata nelle fredde lande di un continente modellato sulla falsariga di una Europa mai distaccatasi dall'Africa e in cui le isole britanniche e il Mare del Nord, ancora di là da venire, sono sostituiti dai selvaggi regni barbarici di Vanaheim, Hyperborea, Cimmeria e Aesgard.
Figlio di un fabbro, Conan diviene ben presto abile nell'uso della spada e nell'arte del combattimento eccellendo in ogni disciplina fisica. Il suo credo è l'istinto, la sua filosofia materialistica: "Io voglio vivere appieno la vita. Mi basta conoscere il ricco sapore della carne rossa e del vino che mi punge il palato, il caldo abbraccio di una donna, la folle esultanza della battaglia quando le argentee spade guizzano e si arrossano, e io sono contento... Se la vita è illusione allora anch'io lo sono ed essa è tanto più reale quanto più io amo, uccido e brucio di vita!".


THE COMING OF CONAN, CONT'D!
"ROWING TO YOUNG MANHOOD, CONAN LEFT THE WOODED HILLS AND TOWERING PEAKS OF CIMMERIA, WITH SCARCELY A BACKWARD GLANCE..."
"...TO WANDER SOUTH IN SEARCH OF A FORTUNE AND A FATE HE COULD SCARCELY IMAGINE..."
"...AMONG THE CIVILIZED, DECADENT NYBORIAN KINGDOMS."
ROY THOMAS & JOHN BUSCEMA


THE COMING OF CONAN, CONT'D!
"IN THE CIVILIZED LANDS, CONAN BATTLED MEN AMONG WHOM HE HAD NO PEER..."
AND MONSTERS WHICH SWOOPED DOWN FROM THE SKY OR RAMBLED FORTH FROM SHADOW-HARBORED TOMBS."
"YET, HIS MOST DEADLY FOES WERE EVER WIZARDS... HOODED SORCERERS WHO KNEW THE DARK SECRETS OF A MAGIC THAT WAS OLD WHEN ATLANTIS SANK."
ROY THOMAS & JOHN BUSCEMA



I suoi stessi dèi, Crom e Mitra, sono divinità distanti, indifferenti al comportamento e al destino degli uomini, che al momento della nascita soffiano nell'animo umano il potere di lottare e uccidere, un dono che per Conan risulta più gradito e importante di qualunque altro intervento divino.
La riflessione, i compromessi o la razionalità non si addicono a questo guerriero indomito e coraggioso che incarna la forza elementare della natura. Turbolento, irrequieto, incapace di integrarsi socialmente, Conan è un uomo che non accetta limiti né regole e, ribelle per eccellenza, si fa strada con la forza della spada negli imperi cosiddetti "civili" che attraversa nel corso del suo continuo vagabondare. La sua saga risulta così un inesauribile susseguirsi di battaglie, scontri sanguinosi e imprese ciclopiche, narrate con la ruvida crudezza propria del carattere dell'eroe. Sin dalle prime avventure Conan si trova ad affrontare spaventose creature come minotauri, ragni e pipistrelli giganti, serpenti d'oro e altri mostri inimmaginabili, così come malvagi negromanti e diaboliche streghe. Il viaggio avventuroso costellato di incontri fatidici è lo schema narrativo caratteristico delle storie di Conan, frequentemente arricchite da dettagliate mappe delle terre percorse dall'irrequieto guerriero sempre alla ricerca di nuovi pericoli, emozioni e scontri cruenti.
In effetti Conan è un eroe dalle valenze universali, di portata omerica, ma è soprattutto un solitario, un "wanderer" alla maniera di tanti eroi della letteratura e del cinema americani contrassegnati da un incredibile vitalismo, un individualista

padrone del proprio destino contro cui a nulla valgono catene, intrighi o incantesimi.
La fortuna del personaggio è sicuramente legata al particolare momento in cui nasce. Conan infatti appare nel mondo dei fumetti negli stessi mesi in cui l'eroe degli eroi, **Superman**, subisce una profonda trasformazione, perdendo gran parte dei suoi superpoteri a favore di una maggiore umanità. Conan non è un invulnerabile extraterrestre caduto sul nostro pianeta, né un semidio come Thor, ma semplicemente un uomo, capace di passioni, forza, volontà e coraggio travolgenti.
Il pubblico, soprattutto quello dei più giovani, desiderava potersi immedesimare in un eroe certo straordinario ma fondamentalmente umano. Conan venne eletto campione dai suoi lettori con le stesse motivazioni con cui dieci anni dopo milioni

Una splendida illustrazione di Conan dell'americano Frank Frazetta. I suoi dipinti di plastici guerrieri e le sue copertine dei romanzi di Robert E. Howard pubblicati dalla casa editrice Lancer, hanno profondamente influito sullo stile dei molti disegnatori del personaggio, su quello di John Buscema in particolare. (©1977 Frank Frazetta)





Il Conan di John Buscema: grande plasticità nel disegno dei corpi e serrato montaggio delle immagini. (©Marvel Comics Group)

di spettatori avrebbero visto nel Rambo interpretato da Sylvester Stallone la figura di un eroe solitario, sprezzante del pericolo così come delle convenzioni: una "macchina da guerra" che non si ferma dinnanzi a niente e nessuno.
Conan è duro e brutale, ma al contempo coraggioso, leale e sincero. Come Rambo è un eroe senza mezze misure che non lascia spazio al romanticismo, anticipatore nei fatti di quella violenza che sarebbe esplosa nei fumetti americani degli anni Ottanta. In questo senso Conan spezza la tradizione del "supereroe con superproblemi" tipica dei personaggi della Marvel Comics. Gli eroi classici del mondo dei fumetti si sono sempre battuti per il bene dell'umanità, al servizio della società contro i vari gangster, führer o marziani cattivi di turno. Persino gli eroi Marvel tradizionali, complessati e non del tutto ben visti come l'**Uomo Ragno**, sono eternamente impegnati contro la criminalità. Conan non si batte per creare un mondo migliore. Coerentemente con lo spirito dei tempi in cui sono ambientate le sue avventure, egli esprime una sorta di atavico istinto per la battaglia, l'avventura, lo scontro fisico come sublimazione della lotta per la vita.
"Non perdetevi l'ultima avventura dell'eroe più selvaggio di tutti i tempi", tuonano gli strilli di copertina dove l'eroe è preferibilmente ritratto mentre impugna un'ascia bipenne grondante sangue su mucchi di avversari abbattuti ai suoi piedi. Una



immagine certamente eccessiva, ma in sintonia con il carattere del personaggio. Mentre negli anni Trenta le frustrazioni dell'uomo medio si sublimavano in un campione degli oppressi come Superman, negli anni Settanta dalla paura di un mondo smarrito di fronte a violenze sempre più spaventose e insensate, a drammi di portata storica come la guerra del Vietnam, emerge la figura di un eroe che alla violenza dei tempi risponde con la stessa moneta. La barbarie dell'Era Hyboriana diventa così metaforicamente quella della nostra epoca, e Conan l'inconscia proiezione del desiderio di reagire al fallimento della società contemporanea non più con le armi della ragione, ma tornando all'uso dell'istinto e della forza fisica. Conan divenne rapidamente il personaggio di punta della Marvel, vincendo nel 1972 il premio come miglior fumetto americano dell'anno. Un riconoscimento che premiava i testi di Roy Thomas e i disegni di Barry Smith. Thomas aveva saputo

Copertina di un albo della serie The Savage Sword of Conan varata nell'agosto 1974. Le illustrazioni di copertina, affidate a valenti illustratori, propongono sempre un'immagine forte e coinvolgente del personaggio (©Marvel Comics Group)

Copertina del numero 5 dell'albo Kull the Conqueror, apparsa nel novembre 1972 e disegnata da John e Marie Severin. Il fumetto promette spade, sangue e battaglie. (©Marvel Comics Group)





Da semplice guerriero, Kull arriva a conquistare la corona del regno di Valusia, strappandola al tiranno Borna che uccide in duello. Questa rivisitazione dell'episodio cruciale nella saga dell'eroe nato negli anni Settanta, è opera di Tony de Zuniga ed è apparsa nel 1989. (©Marvel Comics Group)

abilmente sceneggiare a fumetti le storie originali di Howard, limitandosi a sfumare certi eccessi in accordo con il severo codice morale dei comics in vigore negli Stati Uniti all'epoca, ricreando alla perfezione l'atmosfera dell'Era Hyboriana nelle storie da lui stesso inventate. Barry Smith, il primo disegnatore di Conan, attento ai dettagli e al contrasto di colore, aveva uno stile fin troppo raffinato per il personaggio che dal 1973 avrebbe trovato la sua definizione più compiuta nel disegno plastico e spettacolare di John Buscema, abilissimo soprattutto nelle scene di massa e nei combattimenti corpo a corpo.

Il grande entusiasmo popolare da parte dei lettori costrinse ben presto la Marvel ad affiancare alla collana mensile interamente a colori *Conan the Barbarian*, una serie gemella di grande formato in bianco e nero, *Savage Sword of Conan the Barbarian*, il cui primo numero uscì nell'agosto del 1974.

Sull'onda del successo di Conan, la Marvel non esita a saccheggiare l'inesauribile patrimonio letterario di Howard, arricchendo il proprio catalogo fantasy con altri due personaggi creati dallo scrittore: **Kull** (**Kull the Conqueror**) e la seducente spadaccina **Red Sonja**, la rossa amazzone compagna di Conan in alcune delle sue più riuscite avventure.

CONAN dalla A alla Z

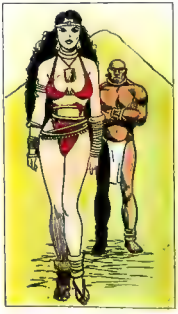
AQUILONIA
Il più ricco e potente regno delle terre occidentali del mondo di Conan, che ne diverrà re al termine della saga.

ARMI
Conan non possiede un'arma magica, come nella tradizione degli eroi fantasy. Combatte di preferenza con una lunga spada o con una terribile ascia bipenne

ATLANTIDE
Mitico continente scomparso in uno spaventoso cataclisma ottomila anni prima dell'Era Hyboriana.



BELIT
Regina dei pirati della Costa Nera, tra i quali militò il giovane Conan. Con questa bellissima e bruna principessa di origine shemita l'eroe vive amori e avventure



CIMMERIA
Patria dell'eroe. Si tratta di una delle più barbare e selvagge terre del Nord, situata tra Asgard e Vanaheim. Per tutta la sua vita Conan si farà chiamare "Il Cimmeriano", fiero della tradizione guerriera del suo popolo, diretto discendente degli Atlanti-di.

CONAN
"I capelli bruni, gli occhi cupi e la spada sempre in pugno: un predone, un saccheggiatore capace di illanciche malinconie e allegrie, venuto a calpestare i troni di ogni terra incastonati di gemme". Così le Cronache della Nemedia introducono la figura di Conan, il più potente guerriero della sua epoca.

CONAN THE BARBARIAN
Sul numero uno di questo comic book della Marvel debutta l'eroe nella sua versione a fumetti nell'ottobre 1970. Il racconto si intitola "The coming of Conan", la sceneggiatura è di Stan Lee e Roy Thomas, il disegno di Barry Smith



CONN
Figlio dell'eroe e di Zenobia. Erede al trono di Aquilonia dopo la partenza del padre che, nella storia dal titolo "Conan delle Isole", riprende in età matura il suo irrequieto vagabondare in cerca di avventure.

CROM e MITRA
Divinità pagane adorate dall'eroe. "Per Crom e Mitra!" è una delle esclamazioni preferite da Conan. Diversamente dagli dèi ormerici, queste divinità sono indifferenti al destino degli uomini ai quali si limitano a infondere il soffio vitale.

CRONACHE DELLA NEMEDIA
Si tratta di uno dei rari resoconti, incompleto e semileggendario, della antica storia dell'Era Hyboriana, attraverso il quale si è venuti a conoscenza della vita di Conan.

FRANK FRAZETTA
Disegnatore americano nato nel 1928, celebre per aver realizzato le più suggestive copertine dei romanzi di Conan, plasmando l'eroe nella sua rappresentazione più compiuta e ideale



ROBERT ERWIN HOWARD
Scrittore texano nato nel 1906 e morto suicida nel 1936. Creò il personaggio di Conan con il racconto "The Phoenix on the sword", apparso nel dicembre 1932 sulla rivista *Weird Tales*. Nel corso della sua breve esistenza pubblicò un gran numero di storie d'argomento sportivo, western, poliziesco e d'avventura, divenendo famosissimo negli anni Trenta tra i lettori delle riviste popolari. La sua produzione fantastica, con la creazione oltre a Conan di Kull, Valeria e Red Sonja apre la strada alla letteratura fantasy, proponendosi ancora oggi come prototipo ideale della "sword and sorcery"

ERA HYBORIANA
Epoca compresa tra la scomparsa di Atlantide e l'inizio della storia conosciuta. In quest'era l'Europa e l'Africa erano unite in un solo continente, diviso a Occidente in una galassia di regni semicivilizzati che invasori venuti dal Nord avevano fondato sulle rovine del malvagio Impero di Acheron. A Sud, oltre le terre del bellicoso popolo di Shem, si stendeva il tenebroso Regno di Stygia, e oltre ancora, dopo deserti e savane, i territori inesplorati dei cannibali neri. A Nord, i regni Hyboriani confinavano con le terre barbare di Cimmeria, Hyperborea, Vanaheim e Asgard lungo la costa dell'oceano occidentale abitavano i feroci Pitti, mentre a Oriente si aprivano i ricchi Imperi di Hyrkania, il più potente dei quali era Turan.





KULL
Eroe dell'Era pre-Hyboriana. Si tratta di un potente guerriero che riesce a conquistare il trono di Valusia, uno dei regni delle terre di Atlantide. La sua figura ricorda molto da vicino quella di Conan, che rimane tuttavia il vero protagonista dell'universo fantastico creato da Howard.

MAGIA
L'Era Hyboriana è dominata dalle oscure forze del male evocate da ogni sorta di maghi, stregoni e negromanti dai nomi e poteri tanto pittoreschi quanto terrificanti: Natohk, Tsotha-Lanti, Xaltotun della antica Acheron, Thoth-Amon, Principe dell'Ane lo Nero, la più malvagia e crudele delle magie dell'antica Stygia, basata su sacrifici umani e sanguinosi rituali. Contro tutto questo, Conan lotta solo con la forza dei suoi muscoli e l'acciaio della sua lama.



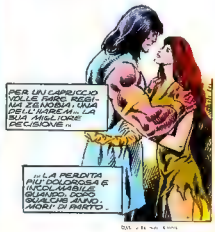
RED SONJA
Seducente e bellicosa eroina dalla folta chioma rossa, originaria della selvaggia Hyrkania. Esperta spadaccina, compare al fianco di Conan in varie avventure rappresentandone l'altro ego al femminile.

SAVAGE TALES e THE SAVAGE SWORD OF CONAN
Albi di grande formato dedicati alle avventure del personaggio, pubblicati rispettivamente a partire dal maggio 1971 e dall'agosto 1974 con periodicità alterna



ARNOLD SCHWARZENEGGER
Attore di origine austriaca, già campione mondiale di culturismo, interprete nei panni dell'eroe dei film "Conan il barbaro" diretto da John Milius nel 1982, e "Conan il distruttore" di Richard Fleischer del 1984. Il suo fisico potente si adatta perfettamente all'immagine di Conan proposta dalle illustrazioni di Frazetta

SWORD AND SORCERY
"Spada e magia" è il termine con cui si definisce quel "fantasy d'azione" di cui Conan è il principale interprete e nei cui racconti abbondano combattimenti a l'ultimo sangue, sortilegi, incantesimi, imprese straordinarie. Questo genere di storie, d'ambientazione barbarica, vede come protagonisti guerrieri di molte azioni e poche parole, superstiziosi e spesso diffidenti della magia che nei loro mondi ha comunque un ruolo fondamentale. Gli scrittori americani Robert E.Howard e Clark Ashton Smith sono considerati i fondator di questo genere, che giunge vitalissimo fino agli anni Ottanta con le opere di Lin Carter, Barbara Hambly, Fred Saberhagen e il ciclo epico-avventuroso di John Jakes il cui protagonista, Brak il barbaro, è un interessante epigono di Conan.


PER UN CAPRICCIO VOLLE FARE REGINA ZAMORA, UNA DELL'HAREM... LA SUA MIGLIORE DECISIONE !!
...LA PERDITA PIU' DOLOROSA E INCONSOLABILE QUANDO, DOPO SQUALIDI ANNI, MORI' DI PARTO.

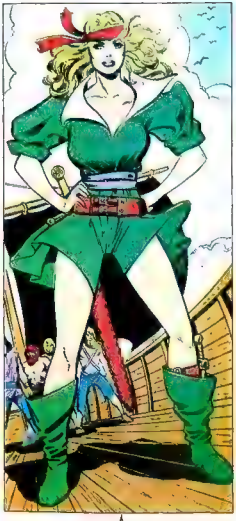
VALERIA
Bionda guerriera, interamente vestita di rosso, per la quale "il suono delle spade è una marcia nuziale". Prototipo ideale nel carattere e nell'aspetto sexy dell'eroina fantasy, è presente in alcune avventure dell'eroe.

ZAMORA
Favoloso e misterioso regno i cui abitanti con capelli e occhi scuri praticano il culto del Dio Ragno. La capitale Yezud è la più corrotta città del mondo di Conan e per questo è detta la Città dei ladri.

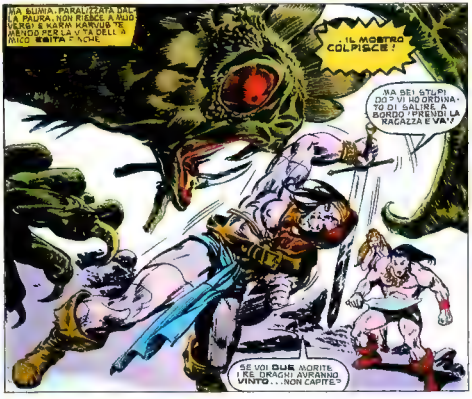
ZENOBIA
Amatissima sposa dell'eroe che la conobbe quando era ancora una giovane schiava. Dopo aver o aiutato a salvarsi da una congiura di palazzo, Zenobia conquista il cuore di Conan che, dopo molte e burrascose avventure sentimentali con avvenenti guerriere e donne pirata, la sceglie quale compagna e madre dei suoi figli. Zenobia muore tuttavia poco dopo

Dopo un fugace debutto sul primo numero di *Conan the Barbarian*, le avventure di Kull vengono pubblicate regolarmente sull'albo *Kull the Conqueror* a partire dal giugno 1971. L'autore dei testi è sempre Roy Thomas mentre i disegni sono firmati da Marie Severin.
Le sue avventure si svolgono ottomila anni prima dell'avvento dell'Era Hyboriana, nello stesso mondo immaginario di Conan, in un'epoca che vedeva i favolosi continenti di Atlantide e Lemuria esistere ancora. Kull è alle origini un giovane barbaro di Atlantide: rapito da una banda di pirati di Lemuria, dopo mille peripezie diviene comandante della Legione Nera del regno di Valusia, di cui arriverà a conquistare la corona a colpi di spada, venendo per questo soprannominato il Conquistatore. Anche se le sue storie ricordano molto da vicino quelle di Conan, al quale è fisicamente pressoché identico, Kull non è un solitario e al suo fianco troviamo spesso il fedele amico **Brule**, campione del bellicoso popolo dei Pitti, e il menestrello di corte Ridondo, coinvolti in avvincenti intrecci dove domina una forte componente magica. Il nemico per eccellenza dell'eroe è infatti **Thulsa Doom**, un potente negromante il cui volto è "un cranio... un teschio color avorio nelle cui orbite brilla una fredda e inumana fiamma", artefice di spaventosi incantesimi e in grado di dominare le forze dell'oscurità che scatena contro il re di Valusia.

Thongor di Lemuria è un formidabile guerriero creato dallo scrittore Lin Carter e realizzato a fumetti nel 1973 da Val Mayerik (©Marvel Comics Group)



Valeria è una bellissima e valente donna guerriero, protagonista di alcune delle avventure di Conan (©Marvel Comics Group)


MA BUNIA, PARALIZZATA DAL-LA PAURA, NON RIESCE A MUO-VERSI E KARM KARUUB TE-MENDO PER LA VITA DELL'A-MICO EGITA ANCHE...
"IL MOSTRO COLPISCE!"
MA SEI STUPI-DO? VI HO ORDINA-TO DI SALIRE A BORDO! PRENDI LA RAGAZZA E VA'!
SE VOI DUE MORITE I RE DRAGHI AVRANNO VINTO... NON CAPITE?

Due altri personaggi Marvel tipicamente "sword and sorcery", **Gullivar Jones, Warrior of Mars** e **Thongor of Lost Lemuria**, ebbero vita breve sulle pagine dell'albo *Creatures on the Loose*. Il primo apparve nel marzo 1972, disegnato da Gil Kane su testi inizialmente di Roy Thomas, quindi di George Alec Effinger, specializzato in adattamenti a fumetti di personaggi letterari, in questo caso opera dello scrittore Edwin Arnold. Gullivar Jones, una evidente copia in chiave fantasy del **John Carter di Marte** di Edgar Rice Burroughs, è un biondo guerriero che lotta su di un pianeta Marte che non ha nulla di fantascientifico ed è popolato di mostri e creature tipici del mondo di Conan. Creato dallo scrittore Lin Carter, **Thongor** comparve invece nel marzo 1973, su disegni di Val Mayerik. Possente guerriero dai lunghi capelli rossi, l'eroe vive la sua più interessante avventura nella saga intitolata "Il mago di Lemuria", nella quale viene armato di una invincibile "spada stellare" dal maestro delle arti magiche Sharajsha e si batte per salvare il mondo dalla minaccia dei terribili uomini drago. Thongor non è certamente un personaggio originale e l'aspetto più interessante delle sue storie è rappresentato dalla presenza di un curioso elicottero antidiluviano, chiamato Nemedis, che ricorda le macchine volanti frutto della fantasia di Jules Verne.

"Splendide come la Luna, terribili come un esercito schierato in battaglia", ecco come si potrebbero definire le eroine del fantasy, **Red Sonja**, **Valeria**, **Ghita di Alizarr**, **Anyhia** e **Marada**, le cui origini e sviluppo sono direttamente in relazione con la tradizione letteraria di questo genere.
Nel mondo della narrativa fantasy, infatti, la donna ha vissuto nell'arco di quasi cinquant'anni una straordinaria trasformazione: da semplice comprimaria di bella presenza a vera e propria contropparte femminile dell'eroe, come nel caso della Jirel di Joyry creata negli anni Cinquanta dalla scrittrice Catherine Lucille Moore, fino a rispecchiare negli anni Settanta le problematiche proprie del movimento femminista attraverso figure di eroine inquiete e aggressive, in perenne competizione con l'universo maschile. E' il caso ad esempio del personaggio di Morgaine della saga "Le porte di Ivrel" dell'americana C.J.Cherryh, della coraggiosa Lessa creata da Ann McCaffrey per il ciclo "I dragonieri di Pern", o ancora per le molte protagoniste femminili dei romanzi di Vonda McIntyre. Solo la scrittrice americana Tanith Lee è riuscita a infondere nelle protagoniste dei suoi romanzi equilibrio e sicurezza: le sue eroine sono donne complete, libere e indipendenti che non cercano di emulare gli uomini roteando la spada.

Gli strilli di copertina degli albi di Red Sonja non esitano a presentare la terribile spadaccina dai capelli rossi come la first lady delle donne guerriero del fantasy di spada e magia (©Marvel Comics Group)



Ghita di Alizarr appare nel 1978 e risulta una versione dai capelli biondi, più spiritosa ma altrettanto sensuale, del personaggio di Red Sonja sempre creata da Frank Thorne. (©Frank Thorne)



Realizzata da Roberto Bonadimani nel 1977, Anyhia l'amazzone è uno dei rari personaggi fantasy di produzione italiana. (©Editrice Nord Roberto Bonadimani)



Valeria appare al fianco di Conan nel 1971 sulle pagine di *Savage Tales*, in un racconto intitolato "L'artiglio scarlatto". Bionda, gli occhi "del colore del mare", interamente vestita di rosso, Valeria "per cui il suono delle spade è una marcia nuziale", è un'abile spadaccina che concede il suo amore solo a chi ha saputo conquistarsi sul campo rispetto e ammirazione. Sia nel carattere che nell'aspetto il personaggio rappresenta il prototipo ideale dell'eroina fantasy. "Ho combattuto mille battaglie" racconta a Conan, "saccheggiato città e tagliato la lingua a un uomo che mi derideva...". Atletica e agilissima, fisicamente Valeria si presenta come una pin up che si è costruita dei muscoli d'acciaio in palestra. Già dalla prima avventura il suo coraggio è messo a dura prova dall'incontro con un drago terribile e dalla lotta in una misteriosa città contro i seguaci di una sanguinaria setta di adoratori del male. Demoni sotto forma di scheletri viventi, riti di sangue e raccapriccianti collezioni di teste di nemici uccisi, sono resi dal disegnatore Barry Smith quasi con compiaciuta attenzione per i particolari più macabri e le atmosfere orrorose.
Malgrado tutto questo Valeria rimane un personaggio lunare, pervaso da una sottile vena di malinconia, e nei suoi occhi si può leggere talvolta un fuggevole lampo di tristezza, paura o cupa ironia.

Di connotazione ben diversa è **Red Sonja**, ancora opera di Barry Smith, una amazzone vulcanica ed estroversa, sempre pronta a sguainare la spada e a gettarsi nella battaglia con il sorriso sulle labbra. Il suo debutto è del febbraio 1973 sul numero 23 dell'albo *Conan the Barbarian*. Seducente e aggressiva, l' eroina è originaria della selvaggia terra di Hyrkania. Figlia primogenita di un soldato di ventura, appena diciottenne assiste impotente allo sterminio di tutta la sua famiglia da parte di un gruppo di mercenari, salvandosi lei stessa a stento. Divenuta adulta si trasforma in una temibile guerriera, soprannominata per la sua caratteristica capigliatura rossa "diavolessa con la spada". Nelle sue avventure al fianco di Conan, Red Sonja ha più volte l'occasione di esprimere il suo carattere bellicoso e travolgente, e non di rado appare quasi infastidita di dover dividere la scena con il più famoso compagno. Red Sonja trovò solo nella metà degli anni Settanta la sua vera dimensione grazie al disegnatore americano Frank Thorne, che realizzò a partire dal 1975 una serie di albi a colori interamente dedicati al personaggio. Thorne firmò complessivamente diciassette di questi albi appassionandosi a tal punto al fantasy da concepire, una volta lasciata la casa editrice, uno spettacolo televisivo intitolato "The Wizard and the Red Sonja Show", in cui Thorne stesso

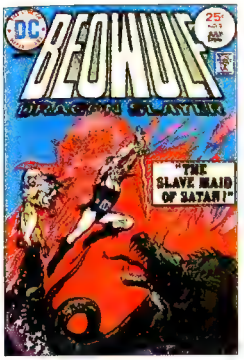


Il personaggio di Claw, nato nei romanzi dello scrittore inglese Michael Moorcock, è segnato da una terribile maledizione. La sua mano destra deve infatti essere protetta da un magico guanto, che le impedisce di trasformarsi nel mostruoso artiglio di un demone dell'oscurità. (©DC Comics)

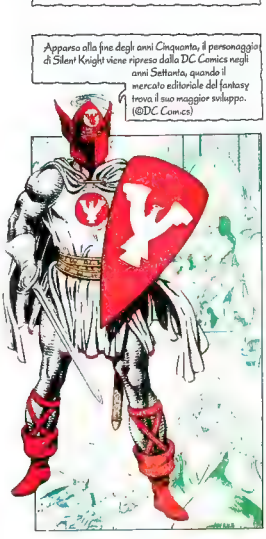
Copertina del numero 10 del febbraio 1982, de.la rivista americana Epic pubblicata dalla Marve . L'illustrazione di John Bolton ritrae il personaggio di Marada. (©Marvel Comics Group)



appariva nei panni del mago del titolo. Nel 1978, all'apice della popolarità di Red Sonja, egli crea una nuova eroina, **Ghita di Alizarr**, per il gruppo editoriale Warren, che debutta sulle pagine della rivista *1994*.Il personaggio ottiene immediatamente un grande successo di pubblico, che porta il giornale a superare nelle vendite altre testate del gruppo come *Eerie*, *Creepy* e *Vampirella*. **Ghita** è una versione più piccante ed erotica di Red Sonja, alla quale è fisicamente identica salvo che per i fluenti capelli biondi e il linguaggio colorito. Disinibita e spregiudicata al limite del libertinaggio, Ghita vive gran parte delle sue avventure in abiti succinti, disposta a concedere la propria bellezza sotto lo sguardo malizioso del mago **Thenef**, suo amico e saltuario amante, nel quale il disegnatore si è spiritosamente ritratto, e di **Dahib**, una bizzarra creatura con sembianze da rettile che funge da fedele servitore.
Da giovane prostituta, Ghita riesce a divenire la favorita di re Khalia, signore di Alizarr, il più potente regno del "mondo antidiluviano, 8786 anni avanti Cristo", che l'eroina salverà dalle orde di Nergon, imperatore dei malvagi troll.
Creata nel 1977 dall'italiano Roberto Bonadimani, e pubblicata in volume dalla casa editrice Nord, **Anyhia** è una bionda amazzone che combatte contro intrighi di



Copertina del secondo numero dell'albo Beowulf, una saga fantasy della DC Comics di breve durata apparsa nel 1975. (©DC Comics)



Apparso alla fine degli anni Cinquanta, il personaggio di Silent Knight viene ripreso dalla DC Comics negli anni Settanta, quando il mercato editoriale del fantasy trova il suo maggior sviluppo. (©DC Comics)

corte e creature d'ogni genere nell'ennesimo mondo immaginario dove il bene e il male sono eternamente in lotta. Da un lato troviamo infatti Atlan, bellicosa città simbolo della conquista senza limiti, e dall'altro Aeterna, fautrice della pace ad ogni costo. Su questo sfondo si muove Anyhia che ha consacrato la vita al servizio di Hath, dea delle amazzoni, ed è decisa a tutto per tutelare la giustizia e difendere i suoi amici. A differenza della maggior parte delle eroine fantasy, aggressive e violente, Anyhia pur vestendo in modo provocante possiede una simpatia e una grazia particolari, unite a un candore quasi virginale.
In risposta alla Ghita di Frank Thorne ma anche alle nuove tendenze di un mercato editoriale che vedeva crescere sempre più anche il pubblico femminile dei comic books, la Marvel pose maggiore attenzione alla creazione di nuove eroine fantasy. E' il caso del personaggio di **Marada** creato all'inizio degli anni Ottanta da Chris Claremont e disegnato in un raffinato bianco e nero da John Bolton, apparso dapprima sulle pagine di *Bizarre Adventures*, quindi su quelle di *Epic*. Marada è figlia della primogenita di Cesare e di un principe barbaro schiavo a Roma, giustiziato pubblicamente dopo atroci sevizie: portata in salvo dalla madre, una volta cresciuta si trasforma in una temibile donna guerriero conosciuta come Marada the She-Wolf, la donna lupo, per la sua ferocia in combattimento. Le sue brevi avventure si svolgono sullo sfondo di un mondo storicamente datato che si tinge tuttavia di suggestioni a metà tra le "Mille e una notte" e l'heroic fantasy alla Conan. Nelle storie di Marada non mancano sortilegi, creature diaboliche e apparizioni prodigiose, ma Claremont ha saputo conferire alla bionda eroina un carattere molto più maturo, sfaccettato e veramente femminile rispetto a quello di tante altre regine di spade.

[illegible] COMICS

Il grande successo ottenuto dalla Marvel con il personaggio di Conan segna l'inizio della moderna stagione del fantasy, e spinge la DC, pur con un leggero ritardo rispetto alla tradizionale rivale, a pubblicare comic books con storie di "sword and sorcery". In realtà la casa editrice poteva vantare l'esperienza di una rivista come *The Brave and the Bold*, che alla fine degli anni Cinquanta pubblicava le storie di **Silent Knight** e **Viking Prince**, due eroici cavalieri creati da Robert Kanigher e disegnati da Joe Kubert, vicini alla tradizione avventurosa e fantastica del primo Principe Valiant.
Nel 1973 viene realizzata una interessante versione a fumetti delle avventure dei personaggi di **Fafhrd** e **Grey Mouser**, l'Acchiappatopi Grigio, creati dallo scrittore americano Fritz Leiber, dal titolo **Sword of Sorcery**. Ne sono autori Denny O'Neil per i testi e il giovane disegnatore Howard Chaykin, brillante autore del fumetto fantapolitico **American Flagg!**. Fafhrd è un classico guerriero barbaro, irruente e temibile quando brandisce la sua ascia bipenne, accompagnato dall'amico Grey Mouser, un abile spadaccino di nobili origini e modi raffinati; pur essendo basata su una delle saghe fantasy più popolari a livello letterario, la serie purtroppo viene interrotta dopo pochi episodi. Soltanto nel 1975 la DC vara una vera e propria collana di fumetti fantasy, con **Beowulf**, **Claw**, **Stalker** e **Warlord**.
Mentre Beowulf è ispirato all'omonima saga barbarica anglosassone, la più remota della cultura europea, le avventure di **Claw the Unconquered**, scritte da David Michelinie, si basano sul mondo di Pytharia ideato dallo scrittore Michael Moorcock: un universo dove si svolge la lotta degli dèi della luce contro i signori dell'ombra che vogliono precipitare l'intero creato nel caos. Il formidabile guerriero di nome Valcan viene scelto dagli dèi della luce come campione del bene e ribattezzato Claw. L'eroe viene armato con l' invincibile spada Moonthorn, e provvisto di un magico guanto scarlatto, forgiato nel mistico metallo oraculum, grazie al quale Claw viene protetto da una antica maledizione. Tutti i discendenti maschi della sua stirpe, infatti, sono condannati a nascere con la mano destra trasformata in un artiglio bestiale, la mostruosa zampa di un demone dell'oscurità sotto il cui potere Claw rischierebbe di cadere se non indossasse il magico guanto. L'aspetto più interessante del personaggio consiste proprio nella lotta interiore che l'eroe deve ripetutamente affrontare per reprimere l'inconscio istinto malvagio che si fa strada in lui.
Stalker, disegnato da due maestri come Steve Dikto e Wally Wood, racconta le imprese di un giovane senza nome, cresciuto per le strade di Geranth, una città situata ai selvaggi e gelidi confini di un immaginario mondo barbarico. La sua



Copertina del primo numero dell'albo dedicato alle avventure di Stalker, un personaggio disegnato da Steve Ditko e Wallace Wood, un guerriero impegnato a riscattare la propria anima sottrattagli da un demone. (©DC Comics)



Creata nel 1976, la saga di Warlord è una delle più fortunate e longeve tra quelle prodotte dalla DC Comics. Il signore della guerra del titolo originale è un aviatore americano precipitato nel mondo perduto di Skartaris, e trasformatosi in un invincibile guerriero con tanto di spada, scudo e cimiero alato. (©DC Comics)

preghiera di trasformarsi in un grande guerriero viene esaudita dal dio Dgrth che gli conferisce il nome di Stalker, armi e forza in cambio dell'anima. Anche in questo caso il tema della dannazione, caro a molta letteratura fantasy, diviene un notevole elemento di tensione narrativa, soprattutto nella storia in cui Stalker si spinge fin nel profondo dell'inferno per riscattare dalla malvagia divinità la propria anima.

Nessuna di queste serie tuttavia ottiene grande successo, e una dopo l'altra smettono di essere pubblicate. Solo **Warlord**, ideato da Mike Grell, entra stabilmente nella produzione della casa editrice a partire dal febbraio 1976. Protagonista di questo fumetto è il tenente colonnello dell'aviazione degli Stati Uniti **Travis Morgan**: abbattuto da un caccia sovietico sui cieli del Polo Nord, l'ufficiale si ritrova inspiegabilmente in "un mondo dove il sole non tramonta mai, un luogo senza tempo dove mostri preistorici vagano attraverso una lussureggiante foresta tropicale". Si tratta del mondo perduto di Skartaris, in cui Morgan è costretto a lottare duramente per sopravvivere. Al fianco di **Tara**, una donna guerriero, Morgan guida il popolo di Skartaris a sconfiggere la tirannide che lo opprime, venendo infine acclamato come Warlord, il signore della guerra. La serie non tardò ad affermarsi, con l'autore sempre più impegnato a definire una vera e propria mitologia di Skartaris: nella storia intitolata "The secret of Skartaris", Morgan e Tara scoprono un immenso centro di computer nascosto in una caverna,



Ambientata in un prossimo futuro, Camelot 3000 è una saga che sposa in modo brillante fantasy e fantascienza. Il risveglio di Mago Merlino dal suo sonno millenario, preludio alla rinascita dei Cavalieri della Tavola Rotonda, chiamati ancora una volta a raccolta da Re Artù in persona. (©DC Comics)

dal quale apprendono i segreti e la storia di quel fantastico mondo nel quale in un'epoca remota si erano rifugiati i superstiti della distruzione di Atlantide. In uno sfrenato crescendo di invenzioni narrative, Mike Grell ha progressivamente arricchito le storie di Warlord con elementi fantascientifici, indirizzando la serie verso la cosiddetta space-fantasy. Si tratta di quel genere di storie la cui sempre più vasta diffusione coincide con il grande successo del film di George Lucas "Guerre stellari", uscito nel 1977, che ne rappresenta il modello più celebre e aggiornato. Nell'epica saga cinematografica dei cavalieri Jedi, gli elementi portanti del fantasy come la magia, i duelli e il senso del valore delle grandi gesta segnate dal destino, sono proiettati in uno spazio cosmico che è l'equivalente fantascientifico del Medioevo e della preistoria del fantasy più convenzionale. I destrieri si trasformano in lucenti astronavi, le spade in armi laser, ma gli eroi coraggiosi, le belle principesse in pericolo e le forze della magia sono quelli di sempre. L'epopea di "Guerre stellari" è stata trasposta in una serie di comic books che appartengono comunque al mondo del fumetto di fantascienza.



Un epico assalto all'arma bianca dei Cavalieri di Camelot 3000, in cui figure sono state ridisegnate dagli autori in una chiave molto originale e con un pizzico di sp rito trasgressivo. La creatura d'aspetto mostruoso che nel disegno spa anca le porte del castello di Morgana è, ad esempio, una sorprendente reincarnazione di Parsifal. (©DC Comics)



La copertina del primo numero di Epic, una rivista pubblicata dalla Marvel nel 1980, con l'ambizione di affermarsi come la più bella e sperimentale pubblicazione di fantasy e fantascienza a fumetti della sua epoca. L'illustrazione di copertina porta la prestigiosa firma di Frank Frazetta. (©Marvel Comics Group)

Decisamente space-fantasy è il personaggio di **Koriand'r**, una magnifica spadaccina apparsa nella serie **Starfire** pubblicata nel 1980 sulla rivista *DC Comics Presents*. Le sue avventure si svolgono sullo sfondo di una serie di conflitti che pur essendo ambientati su Tamaran, l'ottavo pianeta della stella Vega, presentano caratteristiche narrative tipiche delle grandi saghe fantasy. Sempre in questi anni, la DC sperimenta altri personaggi come **Kong the Untamed**, un eroe preistorico vissuto solo per cinque episodi, e **Hercules Unbound**, serie in cui il semidio della mitologia greca si batte contro invasori alieni in una Terra del futuro sopravvissuta a un disastro nucleare, curata da esperti disegnatori come José Garcia Lopez, Wally Wood e Walt Simonson.

Il miglior risultato nel campo dello space-fantasy la DC lo ottiene nel 1982 con **Camelot 3000**, una "maxi-serie" di dodici episodi scritta da Mike Barr e disegnata da uno dei maggiori talenti degli anni Ottanta, l'inglese Brian Bolland. La saga è un'avvincente e innovativa rivisitazione del ciclo dei Cavalieri della Tavola Rotonda chiamati, nell'anno 3000, a difendere la Terra da un'invasione di extraterrestri. La storia inizia con il risveglio di Re Artù dal suo sonno millenario: giunto a Stonehenge libera Merlino dall'incantesimo che lo imprigiona, recupera la magica spada Excalibur e chiama a raccolta le reincarnazioni dei sei più valenti Cavalieri di Camelot. Le figure della leggenda sono ricreate dagli autori in una chiave decisamente originale: Lancillotto è in realtà l'industriale francese Jules Futrelle; Sir Kay, fratello di latte di Arthur, un minatore di nome Martins; Parsifal è un dissidente politico trasformato in una orribile creatura mutante, priva della voce e dall'aspetto abnorme; Sir Galahad è un samurai giapponese; Gawain è un pacifico uomo di colore tutto casa e famiglia; mentre Tristano si risveglia con comprensibile stupore nel corpo di una giovane donna, Amber March. Nella saga di Camelot 3000 non mancano i colpi di scena, le trovate spettacolari e situazioni talvolta piccanti, più nello spirito dei comic books degli anni Ottanta che della tradizione del ciclo letterario originale.

L'epilogo della vicenda si svolge sull'immaginario decimo pianeta del sistema solare, nel castello della perfida Morgana, alleata degli alieni, dove Artù e i suoi Cavalieri combattono una battaglia all'ultimo sangue, al termine della quale i superstiti ritornano vittoriosi sulla Terra, dopo aver liberato Merlino che scompare "per riflettere e progettare…in attesa che il ciclo dei Cavalieri riprenda vita".

Epic: una rivista per adulti

"Lungi dal voler essere presuntuosi, crediamo di poter dire che *Epic Illustrated* è assai di più di una nuova rivista. *Epic* segna il sensazionale inizio di una nuova era, all'insegna di un matrimonio a lungo atteso tra l'arte dell'illustrazione e l'avanguardia della narrativa fantastica".

E' nel consueto stile di Stan Lee, spiritosamente altisonante, che nella primavera del 1980 viene presentato il primo numero della rivista con cui la Marvel decide di dar vita a "un sogno coraggioso", destinato a trasformare profondamente la cultura dei fumetti americana. *Epic* infatti si propone come laboratorio delle nuove tendenze nel campo del fantasy e della fantascienza con cui il fumetto fantastico anglo-americano raggiunge negli anni Ottanta la piena maturità espressiva. La Marvel in realtà solo pochi anni prima aveva rinunciato a pubblicare l'edizione in inglese di *Metal Hurlant* ritenendo che il mercato non fosse ancora pronto per un prodotto del genere. La rivista francese, diretta da Jean Pierre Dionnet, pubblicava dal 1974 le opere degli autori più innovativi del fumetto fantastico europeo e ispano-americano come Moebius, Druillet, Bilal, Caza. Fu così la 21st Century Communications, editrice della popolare rivista satirica *National Lampoon*, a pubblicarla negli Stati Uniti con il titolo *Heavy Metal*, valorizzando, tra gli altri, disegnatori come Richard Corben e Vaughn Bodé, a lungo confinati su fanzine amatoriali e underground sconosciute al grande pubblico. Le storie della rivista, pubblicate in Italia su *Alterlinus* e *Alteralter* dal 1975, erano comunque più legate alla letteratura fantascientifica d'avanguardia e realizzate con tecniche sperimentali, mentre *Epic* puntò su una produzione più classica, ispirata alla narrativa fantasy tradizionale. Sotto la direzione di Jim Shooter, già ragazzo prodigio come sceneggiatore alla DC, la rivista iniziò a pubblicare saghe di vasto respiro e racconti illustrati di ottima fattura, che portarono *Epic* ad essere apprezzata da un pubblico ben più vasto di quello degli abituali lettori di comics.

ELRIC, IL PALLIDO GUERRIERO DI MELNIBONÉ

Nell'ottobre 1982, sulle pagine del numero 14 di *Epic* viene pubblicata una avventura intitolata "While Gods Laugh". Il protagonista è un guerriero albino, **Elric di Melniboné**, l'ultimo discendente di una antichissima dinastia di maghi-imperatori, il cui potere, in un passato ormai remoto, faceva tremare tutto il mondo.
La genesi di questo personaggio, a dire il vero, è alquanto complessa. Creato dallo scrittore inglese Michael Moorcock alla fine degli anni Cinquanta, Elric appare fugacemente in una trasposizione a fumetti per la prima volta nel marzo 1972, sulle pagine del numero 14 dell'albo *Conan the Barbarian*, in una storia disegnata da Barry Smith e sceneggiata a più mani dallo stesso Moorcock con Stan Lee, James Cawthorn e Roy Thomas. Nel 1976, il personaggio torna alla ribalta sul numero 6 della rivista *Star**Reach*, pubblicata da un piccolo editore indipendente. Gli autori, questa volta, sono Eric Kimball e Robert Gould.





Il terribile duello a colpi di spade magiche tra Elric e il cugino Yyrkoon, che ha tentato di ucciderlo per rubargli la corona. La nera Stormbringer impugnata da Elric avrà la meglio su Mournblade, divenendo nelle sue mani un terribile e misterioso strumento del destino. (©1984 Roy Thomas, P.Craig Russell and Michael T.Gilbert)

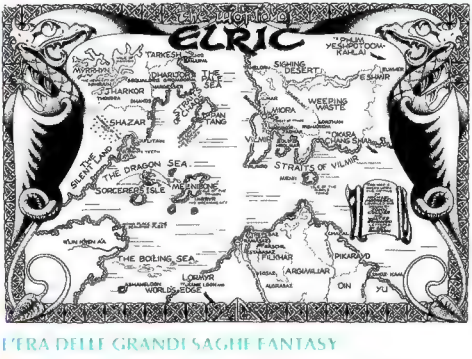
Elric, tuttavia, diviene celebre soltanto nel 1982, quando lo sceneggiatore Roy Thomas e il disegnatore Craig Russell realizzano "The dreaming city", una avvincente storia con la quale si afferma un fumetto dallo stile moderno e innovativo, ma allo stesso tempo estremamente fedele all'originale letterario, considerato da molti uno dei migliori risultati in assoluto dell'heroic fantasy nei comics.
Elric è un personaggio molto diverso da Conan e da tutti i guerrieri che lo hanno preceduto. La sua figura è sottile, i candidi capelli e il pallido colore della pelle suggeriscono una salute incerta, l'espressione dei suoi occhi è sempre velata da un'ombra di tristezza, mille sono le domande che si pone sul proprio destino. Pensoso e melanconico, Elric è protagonista di una saga dai molti risvolti drammatici, resa ancora più affascinante dal felice connubio tra il disegno di Russell e i raffinati testi di Thomas.



Pensoso e malinconico, lo sguardo velato da un'ombra di tristezza, Elric e l'imperatore albino di Melniboné. Il personaggio si è affermato all'inizio degli anni Ottanta come uno dei più innovativi eroi fantasy. (©1984 Roy Thomas, P.Craig Russell and Michael T.Gilbert)

Elemento dominante la vita dell'eroe è una spada magica, la nera Stormbringer che ha il terribile potere di rubare l'anima degli avversari caduti sotto i suoi fendenti. Elric ne viene in possesso nel corso di una avvincente storia, durante la quale suo cugino Yyrkoon tenta di prendere il suo posto sul Trono di Rubino di Imrryr, "la splendida capitale di Melniboné, che si culla nel sogno di un ritorno all'antico splendore". Dopo aver attentato alla vita del cugino, Yyrkoon fugge dall'Isola del Dragone recando con sé in ostaggio la sorella Cymoril, promessa sposa a Elric. Nel tentativo disperato di liberare l'amata Cymoril, l'eroe arriva al punto di mettersi al servizio del malvagio Lord Arioch, Signore del Caos, che lo guida oltre le "terre selvagge" dove si nasconde Yyrkoon.
Il confronto finale tra i due rivali si svolge in un mondo al di là del reale, dove sono celate Stormbringer e Mournblade, due spade dalle nere lame e dai magici poteri. Sarà Elric infine a prevalere, distruggendo l'arma dell'avversario ma salvandogli la vita. Stormbringer lo accompagnerà nel mondo reale, fedele compagna di mille avventure, ma nello stesso tempo misterioso strumento del tormentato destino di Elric.

La saga di Elric si svolge in un'era lontana, nelle terre dei Giovani Regni. Il pallido guerriero è l'ultimo discendente di una antichissima dinastia di maghi-imperatori, che siede sul Trono di Rubino di Imrryr, la capitale di Melniboné, situata sull'Isola del Dragone. (©Michael Moorcock, John Collier and Walter Romanski)



La prima tavola della saga d'Almuric, un eroe creato dallo stesso Robert E.Howard autore di Conan, pubblicata su Epic nel 1980, su testi di Roy Thomas e con i disegni di Tim Conrad. (©Marvel Comics Group)



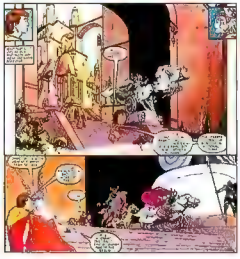
L'ERA DELLE GRANDI SAGHE FANTASY

Grazie a *Epic*, ma anche all'intraprendenza di molti piccoli editori indipendenti, negli anni Ottanta si assiste a un vero e proprio boom del fantasy.
Molti nuovi personaggi vivono singole avventure, come **Starslayer**, un guerriero celtico trasportato in un immaginario futuro, disegnato da Mike Grell per la Pacific Comics, in una storia fitta di classiche bravate da cappa e spada. **Arion of Atlantis** e **Dreadstar**, quest'ultimo creato da Jim Starlin e pubblicato su *Epic*, confermano la tendenza dei giovani autori a sperimentare sempre nuove formule narrative, con tecniche di disegno e illustrazione d'avanguardia. Tutte queste storie hanno comunque connotati più da science fantasy, che da classica heroic fantasy.
Almuric, un racconto tratto da Robert E.Howard, apparso su *Epic* nel 1980, viene addirittura presentato come una saga di "interstellar fantasy". Sceneggiata da Roy Thomas e disegnata in modo molto originale da Tim Conrad, la storia ha inizio nel 1938, quando un uomo di nome Esau Cairn, dopo aver assassinato un corrotto uomo politico, viene fatto fuggire dal nostro mondo da un misterioso scienziato, il professor Avery Hildebrand.
"Lasciati trasferire con i mezzi che ho scoperto recentemente sul pianeta che ho chiamato Almuric, in un sistema solare lontano dal nostro".



Copertina di Raven Banner, una graphic novel pubblicata dalla Marvel nel 1985. Gli accurati testi e i disegni da raffinati colori sono rispettivamente di Alan Zelenetz e Charles Vess. (©Marvel Comics Group)

Raven Banner appartiene alla serie dei favolosi Tales of Asgard dell'universo di Thor, che infatti appare di sfuggita in alcune tavole. Nel racconto è Odino stesso ad affidare al giovane protagonista la difficile missione di recuperare un sacro stendardo perso in battaglia. (©Marvel Comics Group)



In questa magistrale illustrazione di Tim e Greg Hildebrandt per Il Signore degli Anelli si rivelano tutta la poesia e la magia delle atmosfere del mondo creato dallo scrittore inglese John R.R. Tolkien. Il suo ciclo di romanzi fantasy ha profondamente influito su gran parte del fumetto fantastico degli anni Settanta. (©Greg Hildebrandt and Tim Hildebrandt)

E' lo scienziato stesso a raccontarci l'odissea "dell'infelice fuggiasco", dal quale apprende gli orrori di Almuric, un pianeta selvaggio e barbarico, popolato da creature demoniache e malvage. Adottato dalla tribù di Kott, Esau Cairn è costretto a tramutarsi in un guerriero, soprannominato Mano di Acciaio, e a lottare duramente per sopravvivere. Perso in un mondo ancora più brutale di quello di Conan, Esau Cairn si lega infine alla principessa Altha, dopo aver sconfitto il crudele popolo alato degli Yagas, nemico dei Kott.

Questi tipi di racconto inaugurano un nuovo genere di pubblicazione, che prende il nome di graphic novel: pubblicati a puntate sulle riviste specializzate e successivamente raccolti in albi, incontrano un crescente successo. Si tratta infatti di prodotti di qualità nettamente superiore ai tradizionali comic books, realizzati interamente a colori, su carta patinata, con tecniche di disegno miste, a olio, aerografo e anche acquarello, e firmati dai più prestigiosi autori.

Tra gli esempi più riusciti sono da ricordare **The Black Dragon** di Chris Claremont e John Bolton, apparsa su *Epic* nel 1985, e soprattutto **Raven Banner**, una Marvel Graphic Novel pubblicata nello stesso anno.

Scritta da Alan Zelenetz e disegnata da Charles Vess, con tanto di dedica alla memoria di Arthur Rackham e Harold Foster, rispettivamente il grande illustratore ottocentesco di Alice e Peter Pan e l'autore del **Principe Valiant**, la saga è ambientata nel mitico mondo di Asgard e ha come protagonista un giovane guerriero di nome Greyval Grimson. E' Odino in persona ad affidargli la difficile missione di recuperare il Raven Banner, il sacro stendardo con l'insegna del corvo, perso in battaglia e conquistato dal popolo dei troll.

L'epica avventura porta Greyval a scontrarsi con draghi, demoni, troll e giganti, lottando infine sulla soglia tra il mondo dei vivi e quello dei morti per la riconquista del perduto vessillo. L'eroico guerriero riesce nell'impresa al prezzo della sua stessa vita, meritandosi in questo modo la chiamata nel Walhalla, il paradiso degli eroi secondo la mitologia nordica.

In Raven Banner si fondono in modo avvincente esperienze e citazioni diverse: l'illustrazione alla Rackham, il minuzioso disegno di Foster, senza dimenticare il diretto riferimento alle leggende di Asgard dell'universo di Thor.



Il fascino e la magia del fantastico mondo creato nel 1954 dallo scrittore inglese John R.R.Tolkien con "Il Signore degli Anelli", forse il più popolare ciclo di narrativa fantasy di tutti i tempi, si ritrovano nelle saghe di **Elfquest** e **Weirdworld** che hanno per protagonisti degli elfi e sono apparse negli Stati Uniti alla fine degli anni Settanta.



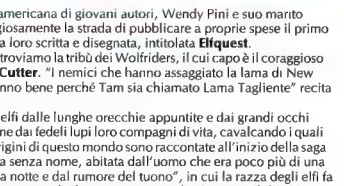
L'elfo Cutter è il protagonista principale della saga di E-fquest, creata nel 1978 da Wendy e Richard Pini, e rivelatasi uno dei principali successi fantasy di tutti i tempi. (©WaRP Graphics)

E-fquest è un racconto che ha nello stesso tempo il sapore della fiaba e del'avventura, e avvince i lettori attraverso la formula di una saga familiare, ricca di personaggi e di destin. s'intrecciano di continuo. (©WaRP Graphics)



La grande invenzione narrativa di Tolkien è stata di mettere nelle mani di un piccolo popolo come quello degli Hobbit, la razza più tranquilla e pacifica della Terra di Mezzo in cui si svolgono le vicende della storia, un magico anello che ha il terribile potere di sovvertire le sorti di un'intera epoca. Nell'universo favoloso delle storie di Tolkien, accanto a principi e guerrieri, maghi e negromanti, hanno un ruolo di primo piano elfi, nani e curiose creature come gli Hobbit, dai grandi piedi ricoperti di peli, non più grandi di un bambino, la cui principale aspirazione è quella di una vita quanto più possibile pigra e tranquilla.
Dal mondo di Tolkien, Elfquest ha ripreso soprattutto il tema del contrasto tra il magico popolo degli elfi e la razza degli uomini, mentre le piccole creature d'indole e aspetto tutt'altro che eroici di Weirdworld si rivelano inaspettatamente predestinate a compiere gesta prodigiose come i protagonisti del "Signore degli Anelli".

La tribù dei Wolfriders guidata da Cutter, prende il nome dai grandi lupi compagni di lotta e avventura di questi coraggiosi elfi, costretti a fuga re gli esseri umani adoratori del pagano dio Gotara che danno loro una spietata caccia. (©WaRP Graphics)



ELFQUEST, LA SAGA DEI WOLFR

Nel 1978, una coppia americana di giovani autori, Wendy Pini e suo marito Richard, sceglie coraggiosamente la strada di pubblicare a proprie spese il primo fascicolo di una serie da loro scritta e disegnata, intitolata **Elfquest**.
Al centro della vicenda troviamo la tribù dei Wolfriders, il cui capo è il coraggioso Tam, soprannominato **Cutter**. "I nemici che hanno assaggiato la lama di New Moon, la sua spada, sanno bene perché Tam sia chiamato Lama Tagliente" recita la leggenda.
I Wolfriders sono degli elfi dalle lunghe orecchie appuntite e dai grandi occhi felini, e prendono il nome dai fedeli lupi loro compagni di vita, cavalcando i quali si recano a caccia. Le origini di questo mondo sono raccontate all'inizio della saga ambientata in "una terra senza nome, abitata dall'uomo che era poco più di una bestia, terrorizzato dalla notte e dal rumore del tuono", in cui la razza degli elfi fa la sua comparsa per l'intervento di "forze sovrannaturali e inconoscibili". Una volta scesi sulla Terra, i colti e gentili elfi vedono tuttavia svanire quasi del tutto i propri poteri magici e debbono nascondersi dagli uomini, barbari e selvaggi, che danno loro la caccia e che divengono così i loro più acerrimi nemici.
Costretti ad abbandonare le proprie dimore nella foresta di Hobsland, bruciate da un gruppo di uomini seguaci del dio Gotara, traditi dai troll che credevano loro amici, i Wolfriders intraprendono la lunga e avventurosa ricerca di una terra dove poter vivere in pace.
Sin da una delle prime avventure, Cutter incontra **Leetah**, detta "Morninglight" per la sua bellezza radiosa, principessa del Popolo del Sole, una razza di elfi bruni. Leetah è destinata a divenire sua compagna e madre di Quickblade e Starjumper. I due elfi una volta cresciuti si riveleranno rispettivamente un coraggioso guerriero, abilissimo con la spada, e un infallibile arciere.
Elfquest si è sviluppata nel corso degli anni come una vera e propria saga familiare, a partire dalla gestione dei coniugi Pini, entrambi impegnati nei testi, disegnati quindi da Wendy con un tratto apparentemente da racconto per ragazzi, ma in realtà perfettamente in sintonia con lo spirito del fumetto, in cui sogno, emozione, romanticismo e umorismo si propongono a più livelli di lettura. Continuamente arricchita da nuovi e interessanti personaggi, Elfquest ha ottenuto un successo senza precedenti per una produzione indipendente, la WaRP Graphics, sigla composta dalle iniziali degli autori.
Negli anni Ottanta la serie è diventata un fenomeno di massa negli Stati Uniti: ne sono stati tratti un gioco, un romanzo pubblicato dalla casa editrice di *Playboy* e un fortunato lungometraggio a disegni animati, il tutto per la gioia dei moltissimi appassionati organizzati in centinaia di fan clubs.

La saga di Weirdworld è costruita su un mondo ovviamente immaginario di cui gli autori, come è simpatica consuetudine nel fantasy, forniscono una mappa. Le regioni e i luoghi di Weirdworld hanno nomi rimicamente fiabeschi e terribili: Terra della Morte, Mare dell'Eterna Città delle Sette Delizie Oscure, Isola del Mostro. (©Marvel Comics Group)



LA SAGA DELLA TERRA SELVAGGIA

Il racconto intitolato "An ugly mirror in Weirdworld" è il primo capitolo della saga di **Weirdworld** ideata nel 1976 da Doug Moench. Nelle nove pagine disegnate in bianco e nero da Mike Ploog, apparse sul primo e unico numero della rivista *Marvel Super Action*, si racconta l'incontro tra **Tyndall** e la graziosa **Velanna**, due elfi dalle lunghe orecchie e dai folti riccioli biondi, provenienti dalla magica isola di Klarn sospesa nel cielo e alla ricerca delle proprie origini. Questa non è che la prima di una serie di fiabesche avventure, la più importante delle quali è senz'altro "Warriors of the Shadow Realm", apparsa in tre parti dal giugno 1979 sul numero 11 della rivista *Marvel Comics Super Special*. Doug Moench aveva in questo caso deciso di realizzare un'opera graficamente insuperabile, il grande matrimonio tra fumetto e illustrazione. Vennero quindi mobilitati John Buscema, Peter Ledger e Rudy Nebress: il primo disegnava le tavole, il secondo provvedeva alla colorazione con particolari tecniche, dall'aerografo all'olio, mentre Nebress aveva il compito di dare il tocco finale per i dettagli e i particolari più minuti. Il risultato superò ogni aspettativa, tanto che si può considerare questo racconto uno degli esperimenti grafici più riusciti del periodo.



Warriors of the Shadow Realm, uno dei racconti del mondo di Weirdworld, è stato realizzato nel 1979 con una raffinata tecnica grafica che fonde disegno e illustrazione. Più che per un fumetto, questa doppia tavola sembra realizzata per un manifesto. Mostruosi Cavalieri delle Tenebre e persino un coccodrillo, minacciano gli elfi Tyndall e Velanna, protagonisti della storia insieme al nano Mud-Butt. (©Marvel Comics Group)

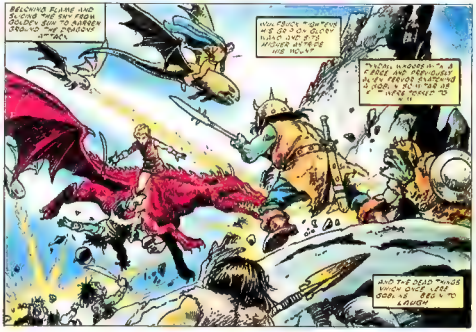
Tutto ha inizio quando Tyndall e Velanna fanno la conoscenza di **Mud-Butt**, un vecchio e simpatico nano che si affianca a loro nell'esplorazione delle meraviglie di Weirdworld. Entrati casualmente in possesso di cinque gemme, i tre vengono inseguiti da un gruppo di misteriose figure, dai lunghi mantelli verdi e dai demoniaci occhi rossi. Essi sono i Dark Riders, gli spettrali servitori di Darklens, una diabolica figura di negromante alla disperata ricerca delle cinque magiche gemme nelle quali è stata imprigionata la sua anima malvagia. Guidati e protetti da uno splendido lupo bianco, mistica incarnazione delle primordiali forze del bene, i piccoli ma coraggiosi eroi riusciranno infine a sconfiggere il male.
La saga di Weirdworld è continuata ad apparire negli anni Ottanta sulle pagine di *Epic*, a partire dal racconto "The Dragonmaster of Klarn", in una veste grafica più convenzionale ma sempre affascinante.



In quest'ambito di racconti fantastici va senz'altro ricordata la saga **Wizard King** creata da Wallace Wood, grande disegnatore e illustratore di fantascienza e fantasy. Wizard King appare inizialmente sulle pagine di *Witzend*, una rivista amatoriale fondata dallo stesso Wood nel 1966 per offrire ai lettori fumetti alternativi alla produzione delle principali case editrici. La saga è un divertente esercizio sul genere, che lascia trasparire volutamente i molti debiti con il mondo di Tolkien.

Nella storia, il cui protagonista **Odkin** appartiene a una particolare razza di piccole creature della foresta di nome Immi, viene impiegato infatti l'intero repertorio fantasy: elfi, orchi, demoni, giganti, saggi maghi, oscure divinità, animali parlanti, spade magiche e belle principesse, spiritosamente disegnate da Wood in abiti succinti.

Il più recente tentativo di emulare il successo di Elfquest risale infine al 1988, quando la Aircel, una piccola casa editrice indipendente, ha lanciato sul mercato dei comic books **Elflord**, una serie per ragazzi scritta e disegnata da Barry Blair. Le avventure degli elfi John Hawk e Windblade si svolgono in parte sui mari, con la partecipazione di pirati, stregoni e di una buffa tartaruga antropomorfa chiamata Mr. McTutt. Queste "Adventures beyond Greenhaven", sono strettamente legate alle iniziative del fan club omonimo, una consuetudine molto diffusa nell'editoria americana dai tempi del Club di Topolino fondato da Walt Disney.


BELCHING FLAME AND SLICING THE SKY FROM GOLDEN SUN TO ASHEN SKIN TO THE DRAGON AS ONE
WHO CRIES "DRAGON" WILL DO SO ON OCCASION WHEN THERE IS NO DRAGON IN THE VICINITY
"FOOL, MORTAL!" A FIRE AND IRON-CLAD ALLEY FEROCE SCATTERING FOR A FOOL TO BE A MORE WORTHY TO KILL
AND THE DEAD KNOWS WHEN ONCE LIFE GOES AND LAUGH

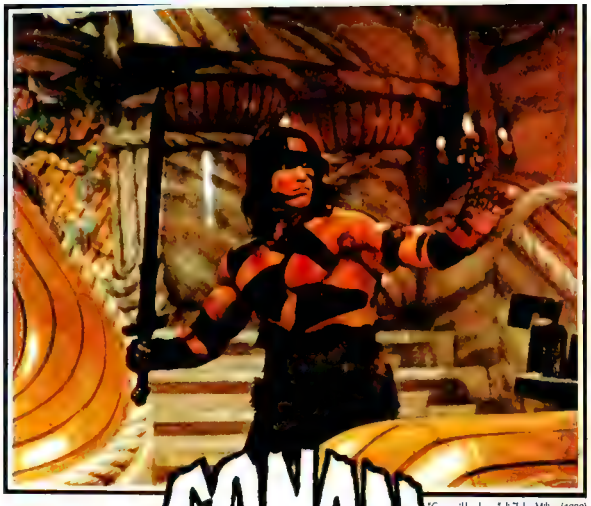
Il talento di Wallace Wood, uno dei più celebri disegnatori e illustratori del genere fantastico americani, si è rivelato superlativamente nella creazione della saga Wizard King. Il piccolo Odkin, appartenente a una razza di elfi che la foresta chiamati Immi, è il protagonista di questa serie di racconti nei quali l'autore ha impiegato l'intero repertorio fantasy con gusto e humour. (©Wallace Wood)



In groppa a un fantastico drago volante di colore scarlatto, il piccolo ma coraggioso elfo Tyndall, nel racconto intitolato the Dragonmaster of Klorn, lotta contro dei feroci orchetti che sembrano usciti dalle pagine del Signore degli Anelli. (©Marvel Comics Group)



Copertina di un albo d'Elflord, una serie per ragazzi creata da Barry Blair e apparsa nel 1988. (©Aircel)



"Conan il barbaro" di John Milius (1982)

CONAN

IL FANTASY SUGLI SCHERMI

Nel 1982, quando il regista americano John Milius dirige la prima trasposizione cinematografica di Conan, sono passati più di cinquant'anni da quando il personaggio venne creato dallo scrittore Robert Erwin Howard e una decina dalla sua prima edizione a fumetti per la Marvel Comics.
E' proprio in questi anni che il fantasy ottiene il pieno riconoscimento come genere, sia nei fumetti che nella narrativa, affermandosi come forma di letteratura popolare emergente dopo la crisi della fantascienza e del poliziesco.
"Conan il barbaro", prodotto senza badare a spese da Dino De Laurentiis, è un esempio tipico dei rapporti che intercorrono tra fumetto e cinema. Nonostante il talento narrativo di un regista sintonizzato sulla stessa lunghezza d'onda di Spielberg, Lucas e Coppola, e la stupefacente somiglianza dell'attore Arnold Schwarzenegger con il suo alter ego a fumetti, il film rivela tutti i limiti di questi adattamenti, in cui il carattere dei personaggi e la forma del racconto subiscono pesanti condizionamenti e incomprensibili trasformazioni, come in questo caso nella incongruente rappresentazione dell'avversario dell'eroe nel malvagio Thulsa Doom, in realtà appartenente all'universo narrativo di Kull.
Le affascinanti scenografie, l'impiego calibrato di trucchi ed effetti speciali e il crudo realismo delle sequenze più violente, pur rendendo la dimensione epica del personaggio non riescono tuttavia a catturare le magiche atmosfere, la drammaticità e l'autentico fascino delle tavole disegnate dalle matite di Barry Smith e John Buscema.

Un secondo episodio dal titolo "Conan il distruttore", del 1984, è la versione cinematografica di Red Sonja, interpretata dalla statuaria modella Brigitte Nielsen, uscita in Italia con il titolo "Yado" nel 1985, non hanno certo contribuito a convertire i più strenui e diffidenti fans dei comics a queste controverse trasposizioni. A conferma di queste difficoltà, vale la pena ricordare l'indifferenza del pubblico nei confronti di un telefilm pilota sul Dottor Strange, realizzato negli anni Ottanta, tale che la serie non fu mai realizzata, risparmiando agli appassionati un'esperienza come quella della "riduzione", a tutti gli effetti, del mitico Thor per il piccolo schermo, in una serie a disegni animati per i telespettatori più giovani, sui modesti livelli della produzione televisiva giapponese.
Solo il mondo favolistico di Walt Disney mantiene inalterato lo stesso fascino nei cartoons come nei comics, merito della attenta gestione di queste produzioni nelle quali arte e industria, creatività e istanze commerciali trovano un ideale equilibrio.

GROO, UN GUERRIERO TUTTO DA RIDERE


SERGIO ARAGONÉS
GROO
THE WANDERER
BY SERGIO ARAGONÉS
LETTERS STAN SAKAI
COLORS TOM LUTH
VERBALIST MARK EVANIER
One victorious in battle is the smartest, strongest warrior.
There are, however, the occasional exceptions.
HERE IS GROO IN HIS NATURAL HABITAT—THE ARMY!

© Sergio Aragonés

"In un tempo molto lontano... in una terra distante... un guerriero erra senza sosta. Non può indugiare in nessun luogo, perché la sua indole lo spinge qua e là... e un sacco di gente non riesce a sopportarlo".

E' con questa spiritosa epigrafe che il disegnatore americano di origine spagnola Sergio Aragonés, introduce **Groo the wanderer**, apparso nel 1982 su un albo della Pacific Comics.

Groo è una divertente parodia di **Conan** e un po' di tutto il fantasy di spada e magia, dove non è facile trovare dell'ironia e certamente si ride poco tra tanto scorrere di sangue. Sempre pronto a sguainare le due spade che porta in un fodero appeso sulla schiena e di cui sa servirsi temibilmente, Groo è un bravo guerriero ma combina continuamente dei pasticci. In una delle sue avventure, ad esempio, l'eroe viene incaricato di consegnare un messaggio di pace al popolo dei Kalelis, badando bene a non uccidere nessuno di loro. Groo vagabonda a lungo, perdendosi più volte, alla ricerca dei Kalelis che non ha mai incontrato. Stanco e affamato, a un certo punto uccide senza pensarci due volte degli strani animaletti verdi, dei quali si ciba con gusto dopo averli arrostiti. Poco dopo giunge finalmente al villaggio dei Kalelis, un popolo colto e ospitale, il cui aspetto è proprio quello di piccoli e strani animaletti verdi!

"Ho come la sensazione che la mia missione di pace non avrà successo" è l'imbarazzata riflessione di Groo.

Sergio Aragonés ha lavorato a lungo per *Mad*, la celebre rivista americana di satira, il cui spirito graffiante si ritrova ampiamente nelle storie del personaggio, disegnate in uno stile tondeggiante che ricorda quello di Benito Jacovitti, con le coloratissime vignette stipate fino ai bordi di dettagli e particolari. Groo, del resto, sta al fantasy quanto il divertente pistolero **Cocco Bill** sta al western.

"Yahoo! Ecco Groo nel suo ambiente naturale: la battaglia", è il grido che questo umoristico Conan in sedicesimo lancia con entusiasmo gettandosi nell'ennesima mischia, sempre in caccia di gloria e pronto a combinare sfracelli. Ma poi finisce per non accorgersi che il serpentello che si accinge a fare a fette è la punta della coda di un drago gigantesco e minaccioso che gli sta alle spalle.

Dal 1984, il personaggio è passato alla Marvel, che lo ha pubblicato dapprima sulla rivista *Epic*, quindi in una serie di comic books.

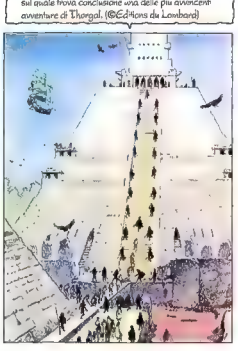
© Sergio Aragonés





Il principe vichingo Thorgal Aergisson e la bionda moglie Aaricia sono tra gli interpreti di una delle più riuscite e appassionanti saghe fantasy create dal fumetto europeo. Ne sono autori il belga Jean Van Hamme e il disegnatore polacco Grzegorz Rosinski. (©Editions du Lombard)

La grandiosa piramide di Qa, celata in una terra misteriosa e impenetrabile, è il fantastico palcoscenico sul quale trova conclusione una delle più avvincenti avventure di Thorgal. (©Editions du Lombard)



Il fumetto fantasy di scuola europea crea alla fine degli anni Settanta due interessanti personaggi: **Thorgal** e **Cranach di Morganloup**.
Thorgal appare sulle pagine di *Tintin* nel 1977, inaugurando una lunga saga modellata sull'esempio di quella del Principe Valiant. Ne sono autori il belga Jean Van Hamme e il disegnatore polacco Grzegorz Rosinski.
Thorgal Aergisson è un principe vichingo, abitante con il suo clan su un'isola selvaggia, la cui vita scorre per un certo tempo felice insieme alla bionda moglie Aaricia e al figlio Jolan. Un giorno, tuttavia, Thorgal apprende con grande stupore le sue vere origini. Egli è l'unico sopravvissuto di un equipaggio spaziale in missione sulla Terra, proveniente da un lontano pianeta sede di una evolutissima civiltà di origine terrestre. Salvato in tenerissima età da "quei grandi guerrieri e marinai che vivono al di là della grande acqua e sono chiamati Vichinghi", il bimbo venne chiamato Thorgal in omaggio agli dèi Thor e Aegir.



La lotta con un gigantesco serpente che Thorgal abbatte con un preciso fendente della sua lama ripropone una classica situazione delle avventure di Conan, resa in questo fumetto con una qualità grafica decisamente più raffinata. (©Editions du Lombard)

E' così che iniziano le sue avventure, la più fantastica delle quali è certamente quella nel paese di Qa, nel quale il vichingo è costretto a recarsi con Aaricia e il fedele amico Tjall, soprannominato "il focoso". Kriss di Valnor, una bella avventuriera senza scrupoli, ha infatti rapito il piccolo Jolan per costringere Thorgal a compiere una difficilissima impresa: "impadronirsi del magico elmo di Ogotai, il dio uscito dal mare, che sogna di asservire il mondo alla sua follia sanguinaria". Alla fine dell'avventura, l'eroe scoprirà che Ogotai non è altri che suo padre Varth, anch'egli sopravvissuto al disastro spaziale. A una dea senza nome, Thorgal chiede infine disperato perché la sua vita debba essere pervasa dalla sofferenza e dalla morte, quando la sua unica aspirazione non è che la pace e l'amore dei suoi cari. La risposta è terribile ed enigmatica: "Tu non appartieni a questo mondo, figlio delle stelle! La tua esistenza non è scritta nelle linee tracciate sin dalla più remota antichità per gli uomini della Terra. E gli dèi sono inquieti perché non è ammissibile essere e non essere nello stesso tempo. Ma gli dèi ti

amano e così il tuo destino sarà di portare senza tregua le molteplici croci del bene e del male".
Come altri eroi di queste epiche saghe, Thorgal arriverà addirittura a varcare la soglia dell'aldilà, alla ricerca dello spirito di Aaricia, misteriosamente scomparsa. Non tutte le storie del personaggio sono comunque così drammatiche: in molte si presta attenzione alla vita del villaggio e all'ambiente familiare con toni anche spiritosi, come nel racconto dell'incontro di Thorgal e Aaricia bambini.
Thorgal è un personaggio complesso e affascinante, realizzato da Rosinski con uno stile attento ai minimi dettagli, dalle espressioni dei volti alle ambientazioni. Seguita con crescente attenzione dalla nascita, la serie delle sue avventure coniuga brillantemente la tradizione del genere con le nuove tendenze del fumetto moderno.

Armato della magica spada Gaelle, Cranach di Morganloup è l'eroe di una saga fantasy ispirata al mondo celtico, apparsa nel 1982 sulle pagine della rivista francese Tintin. (©Editions du Lombard)

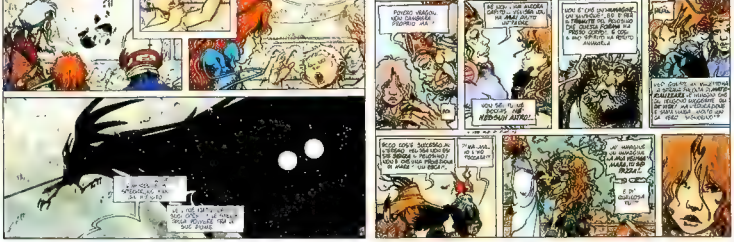


Cranach è anch'esso un ottimo esempio di heroic fantasy della scuola franco-belga, un fumetto che fa viaggiare i lettori, insieme agli eroi della storia, in un universo ricco di spunti e rimandi alle leggende celtiche, nel quale passato e futuro si confondono.
La serie, scritta da Jean-Luc Vernal, è apparsa nel 1982 sulle pagine di *Tintin*. Didier Convard ha disegnato le prime due avventure del personaggio, passato nel 1988 alle matite di Philippe Delaby.
La storia è ambientata in un imprecisato futuro, un'epoca nella quale gli uomini sono tornati a uno stile di vita medievale, in cui riti e tradizioni sono strettamente legati e la magia è tornata a giocare un ruolo determinante nel destino degli esseri umani.
Alla morte del vecchio signore di Morganloup, la guida e la difesa del clan vengono affidate a suo figlio Cranach. Emblema della difficile eredità è l'indistruttibile spada Gaelle, un'arma magica dotata di favolosi poteri, in grado di "aprire le porte del tempo e dello spazio". Soltanto chi è veramente degno di farne uso può impugnare Gaelle, e per questo motivo Cranach deve affrontare tutta una serie di difficili prove nel corso delle sue avventure. Alla fine del suo peregrinare, l'eroe potrà finalmente riabbracciare la dolce compagna Morgane e il piccolo Gwenn dopo essersi volontariamente separato dalla magica spada che a lungo ha dominato il suo destino.

L'ULTIMO VOLO DEGLI DEI

La saga creata da Serge Le Tendre e Régis Loisel nel 1982 per la rivista francese *Charlie Mensuel*, intitolata **La quête de l'oiseau du temps** prende avvio come una meravigliosa favola raccontata dal nonno ai nipotini. "C'era una volta"... molto tempo fa, un dio maledetto di nome Ramor che era stato rinchiuso dai suoi fratelli in una conchiglia perché voleva dominare il mondo di Akbar tutto da solo. Dopo che gli dèi si sono involati per sempre verso le stelle, la principessa negromante **Mara** scopre in un libro magico la formula per impedire l'imminente liberazione di Ramor del quale in realtà vuole assorbire l'intero potere. Strumento indispensabile per questo scopo è tuttavia il mitico Augello del tempo, dal quale, secondo una leggenda, l'intero universo avrebbe preso forma. Nella compagnia che viene formata per condurre questa favolosa ricerca, troviamo il cavaliere **Vragon** (**Bragon**), sua figlia **Velissa** (**Pelisse**), che dà il nome all'edizione italiana della serie, e una coppia di buffi e scalcinati guerrieri.

La leggenda dell'Augello del Tempo, una mitica rappresentazione della genesi dell'universo, è lo spunto da cui prende avvio La quête de l'oiseau du temps, una serie apparsa in Francia nel 1982. Il tema del viaggio avventuroso e iniziatico è trattato in questo fumetto con intelligente misura. (©Dargaud Editions)



Copertina del numero 29 della rivista spagnola Trinca, pubblicato nel 1972. L'illustrazione presenta il personaggio di Kroman, un eroe leggendario della mitologia scandinava, realizzato da Brocal Romoli. (©Brocal Romoli)



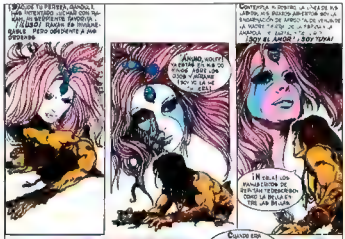
L'Augello viene infine scoperto e con esso "la sua essenza tenebrosa di dominare il tempo, che appartiene al movimento della vita, anzi è la vita stessa". La vicenda si conclude con il trionfo del bene, "perché l'universo è ordine" e non esiste magia che possa prenderne il sopravvento.
La quête de l'oiseau du temps è stata pubblicata in quattro parti, l'ultima delle quali è apparsa nel 1987. Come nella migliore tradizione del fumetto francese, gli autori hanno saputo brillantemente fondere nella storia spirito d'avventura e umorismo: l'originalità della trama e del disegno non fanno che confermare la piena maturità conquistata dal fantasy europeo negli anni Ottanta.

Nei primi anni Settanta, si mettono in evidenza nel fantasy molti autori spagnoli, alcuni dei quali autentici talenti, destinati a influire notevolmente sul fumetto fantastico moderno.
Fino a quel momento, la Spagna poteva vantare una gloriosa tradizione di autori e riviste, limitata tuttavia alla creazione di fumetti umoristici per ragazzi, che venivano chiamati "tebeos", dal nome della rivista *TBO*. Con il declino della dittatura franchista, si assiste alla crescente importazione di prodotti americani destinati a un pubblico sempre più adulto, tanto che il termine comics viene rapidamente adottato per distinguere i "fumetti per grandi" dai tebeos. In un clima di felice rinnovamento e di fronte alla grande richiesta di nuove storie, nascono molte riviste che fungono così da laboratorio creativo per autori come Víctor de la Fuente ed Esteban Maroto, mentre altri autori spagnoli come Carlos Giménez e



Fernando Fernandez forniscono il loro contributo al fumetto fantastico e di fantascienza, pur lavorando soprattutto all'estero.
Piuttosto curioso è il caso di *Trinca*, una rivista nata nel 1970 e direttamente sovvenzionata dal regime, sulla quale l'anno successivo appare **Haxtur**, creato da Victor de la Fuente. Haxtur è un guerriero solitario ed errabondo, sempre pronto a battersi in favore dei deboli contro maghi e tiranni avidi di potere. Un eroe un po' ribelle, disegnato nel consueto stile realistico dall'autore, pur con simbolismi e allusioni contro la dittatura che alla fine gli crearono qualche problema di censura. Trasferitosi in Francia, il disegnatore avrebbe realizzato nel 1978 una nuova e interessante serie fantasy, **Haggarth**, pubblicata sulla rivista *(A suivre)*.
Mentre Antonio Hernandez Palacios rinverdisce i fasti dell'epica cavalleresca alla Principe Valiant, con la splendida saga **El Cid** apparsa nel 1971 su *Trinca*, Esteban Maroto con i personaggi di **Wolff** e **Dax el guerrero** sperimenta una forma di racconto in cui l'essenzialità del tratto crea rarefatte atmosfere fantastiche. L'artista si sarebbe specializzato in seguito nel disegno di storie in bianco e nero, realizzando con questa tecnica molte avventure di Conan e Red Sonja per la Marvel, e affermandosi sulle principali riviste europee di fumetti con una vasta produzione di brevi storie dominate dalla sensualità dei personaggi femminili.

Haxtur è un guerriero solitario ed errabondo sempre pronto a battersi in favore dei deboli contro maghi e tiranni avidi di potere. Creato nel 1970 da Victor de la Fuente, procurò all'autore alcuni guai con la censura franchista.
(©Victor de la Fuente)



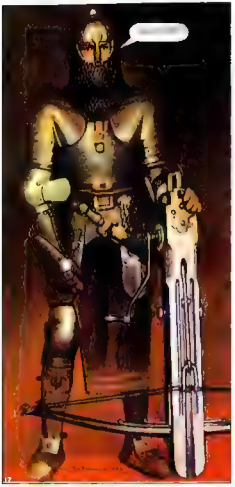
Disegnato da Esteban Maroto, Wolff è il protagonista di uno dei primi e più popolari fumetti spagnoli di spada e magia.
(©Maroto)





Alla fine degli anni Settanta, Esteban Maroto si è specializzato nel disegno di racconti fantasy in bianco e nero, una tecnica apparentemente povera con la quale l'autore sa tuttavia creare atmosfere sfumate e suggestive (©Maroto)

Definito dal celebre Moebius "il più bel fumetto di tutti i tempi", il **Mercenario** creato da Vincente Segrelles è certamente un esempio più unico che raro di virtuosa e affascinante applicazione di tecnica e fantasia.
Tutto ebbe inizio quando Segrelles, affermato illustratore di copertine di libri, firmò un contratto con l'agenzia Norma di Barcellona che gli diede l'opportunità di realizzare un fumetto, una forma espressiva nella quale l'artista non si era ancora cimentato. Senza rigide scadenze di consegna, l'accordo lasciava a Segrelles la possibilità di impiegare nel fumetto le sue abituali tecniche di lavoro, come la pittura a olio su tavole più grandi della pagina di un quotidiano. Nacque così la straordinaria figura di questo cavaliere che vola nei cieli di un



mondo misterioso e selvaggio, sul dorso di un dragone dalle grandi ali da pterodattilo e dal muso di tartaruga. Rivestito di una armatura vagamente medievale, armato di tutto punto con lancia, ascia, spada, archi e balestre di ogni tipo, il Mercenario offre il suo talento di guerriero al migliore offerente. In questa saga, tuttavia, non conta tanto il profilo del personaggio quanto gli straordinari scenari sullo sfondo dei quali si svolgono le sue avventure: "enormi valli situate nel territorio delle grandi montagne rimaste a lungo isolate dal resto del pianeta, dove l'evoluzione aveva avuto un corso diverso".
Una costante delle storie del Mercenario, tra arditi combattimenti nei cieli, prove di coraggio e incontri con oscuri negromanti, è il suo intervento in soccorso di belle ragazze e principesse in pericolo, abbandonate di solito, come nella prima avventura, appese per i polsi su abissi senza fondo.
Quella del Mercenario è senz'altro una saga innovativa dal punto di vista dello stile, anche se il racconto risente purtroppo di una certa freddezza, sacrificato com'è alla bellezza e alla plasticità delle immagini, veri e propri quadri, in cui la straordinaria bravura dell'artista dà il meglio di sé.


MALEDIZIONE! DOBBIAMO TROVARE UNA SOLUZIONE! E CHE SE QUALCUNO AMMAZZASSE IL MOSTRO CHE LO PROTEGGE COLPIRE CON LA MIA SPADA?!

Le luci e i colori con cui lo spagnolo Vincente Segrelles ha realizzato il personaggio del Mercenario fanno sì che la sua figura sembri uscita da un dipinto di scuola fiamminga (sopra). Il Mercenario ci porta sulle ali del fantastico in un mondo misterioso e selvaggio, che l'autore rivela con uno stile pittorico che trova ben pochi modelli nel mondo dei fumetti (in basso). Tra le sequenze più riuscite e avvincenti delle storie del Mercenario ci sono sicuramente quelle dedicate agli arditi combattimenti aerei che si svolgono tra cavalieri armati di tutto punto e in groppa a incredibili dragoni volanti (a destra).
(©Norma)




13
YOU'VE GOT AS AN ELDER GOD, CARRION IS A DEADLY ENEMY AND YOU MUST ADD 2 TO EACH OF HIS ATTACKS
CARRION'S WARP RATING COMBAT ADD +2
B
YOU KILL CARRION, GO TO 8

Una pagina di Slaine, un fumetto-gioco creato da Pat Mills per la Titan Books di Londra. Stratta di un nuovo genere di pubblicazioni che, sull'esempio dei libri-gioco, permettono ai lettori di far procedere il racconto in direzioni diverse, in base alle proprie scelte e al tiro dei dadi. (© Titan Books)

Copertina disegnata da Larry Elmore per il manuale del giocatore di Dungeons & Dragons, il role-play game creato nel 1974 da Gary Gigax e Dave Arneson, apparso per la prima volta negli Stati Uniti in una versione ispirata al mondo del fantasy. (© TSR, Inc.)

Lo sceneggiatore Dan Mishk n e il disegnatore John Duursema sono gli autori della versione a fumetti del gioco Advanced Dungeons & Dragons, pubblicata dalla DC Comics in una serie di comic books. (© TSR - DC Comics)



IL GRANDE SUCCESSO DEL FANTASY

Alle soglie degli anni Novanta, il fantasy è ormai popolarissimo e seguito da appassionati di tutte le età, il che permette a un numero crescente di piccoli editori americani di lanciarsi coraggiosamente sul mercato dei comic books, rapidamente invaso da un numero impressionante di serie fantasy.
Gran parte di questa produzione è costituita da albi stampati in bianco e nero, come la serie **Dragon of the Valkyr**, pubblicata dalla RAK Comics Group nel 1988, o **Shadow Warrior**, edita nello stesso anno dalla Gateway Comics. La qualità dei disegni e delle storie, a dire il vero, lascia spesso a desiderare, trattandosi di fumetti stampati senza grandi ambizioni. Alcuni editori hanno puntato invece su prodotti più curati, interamente realizzati a colori e ben disegnati. E' il caso della First Comics di Chicago, editrice nel 1989 di **Corum**. Tratta dal romanzo di Michael Moorcock "The bull and the spear", adattato da Mark Shainblum per i disegni di Jill Thompson, la saga narra le gesta del principe Corum Jhaelen Irsei, ultimo discendente dei valorosi Vadhagh, in un mondo dove dèi del Caos e della Legge si contendono il dominio dell'universo e gli uomini non sono che pedine di un gioco.

Pubblicati dalla First Comics di Chicago, gli albi di Corum sono tra i prodotti più nuovi e interessanti della prolifica produzione di comic books fantasy dei piccoli editori indipendenti americani. (© First Comics)



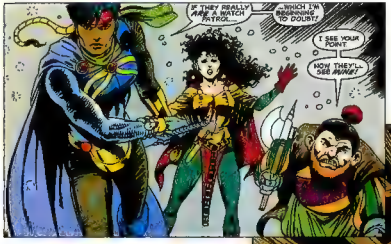


L'AVVENTURA E' UN GIOCO

Il più recente capitolo di questa fantastica cavalcata di leggende, miti, fiabe e avventure incredibili vede affermarsi un nuovo rapporto tra il mondo dei fumetti e quello dei giochi, tornati in tempi recenti ad occupare uno spazio rilevante nel bisogno di evasione e divertimento.
Nel 1974, il mondo dei giochi era stato rivoluzionato da due giovani americani, Gary Gygax e Dave Arneson, che ispirandosi al mondo del fantasy avevano creato "Dungeons & Dragons", il primo role-play game
Rispetto ai tradizionali giochi da tavolo come "Monopoli", e ai wargames di simulazione bellica, il role-play game, o gioco di ruolo, permette al giocatore di crearsi un personaggio immaginario, tra le classi a disposizione, le cui caratteristiche vengono determinate da una serie di tiri coi dadi. In "Dungeons & Dragons", la partita si svolge in un complesso di stanze e corridoi sotterranei, dove i giocatori si muovono alla ricerca di favolosi tesori, generalmente protetti da mostri e dragoni. La novità del gioco consiste nella assenza di rigidi regolamenti e nella grande libertà di comportamento concessa ai giocatori.
"Dungeons & Dragons" riscosse un successo incredibile, si diffuse rapidamente in tutto il mondo e ispirò la creazione dei libri-gioco, apparsi dopo pochi anni, nei quali il lettore stesso può dare diversi indirizzi all'avventura raccontata, scegliendo se continuare a leggere la storia a una pagina piuttosto che a un'altra.

I fumetti non sono rimasti insensibili al fascino di queste esperienze, trovandovi una nuova e fantasiosa applicazione. Nel 1986, la Titan Books di Londra ha lanciato una serie di fumetti-gioco di carattere fantasy. Il protagonista è un guerriero celtico di nome **Slaine**, in grado "di combattere con la forza di dieci uomini", le cui avventure piuttosto violente attingono a piene mani all'intero repertorio del genere.
Nel 1987, giochi e fumetti si legano ancora più strettamente con la pubblicazione di **Dragonlance**, una graphic novel pubblicata dalla TSR editrice di Dungeons & Dragons. "Un prodotto della vostra immaginazione" è lo slogan con il quale si invitano i lettori a vivere questa nuova avventura, ispirata al fortunato ciclo di romanzi scritti da Margaret Weis e Tracy Hickman. Sceneggiata da Roy Thomas e disegnata da Thomas Yeates e Tony De Zuniga, la saga narra del mondo di Krynn i cui cieli sono solcati da terribili dragoni blu che solo una magica lancia può sconfiggere. L'anno successivo, un accordo tra TSR e DC Comics ha portato alla nascita di diverse serie di comic books fantasy legati ai giochi. Tra queste appaiono una nuova versione di **Dragonlance**, realizzata da Ron Randall e Dan Mishkin, e **Advanced Dungeons & Dragons**, di Jeff Grubb con disegni di Jan Duursema.

Alla fine degli anni Ottanta, si è assistito alla crescente pubblicazione di comic books ispirati a giochi come Advanced Dungeons & Dragons. I protagonisti di questa serie, disegnata in bello stile e interamente a colori, hanno incontrato una crescente simpatia da parte del pubblico. (© TSR - DC Comics)



La magica lancia con la quale è possibile abbattere i terribili draghi volanti che terrorizzano il mondo di Krynn, suggestivo sfondo delle storie di Dragonlance. (© TSR - DC Comics)

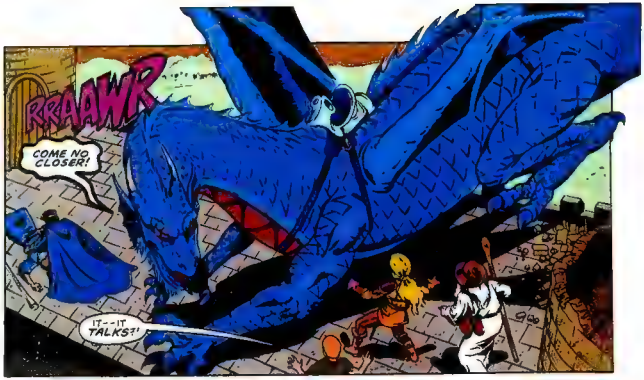


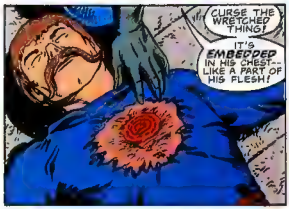
Copertina del primo numero della serie Dragonlance, pubblicata dalla DC Comics nel 1988. Questa serie di comic books nasce da un gioco di ruolo creato dalla casa editrice TSR. (© TSR - DC Comics)



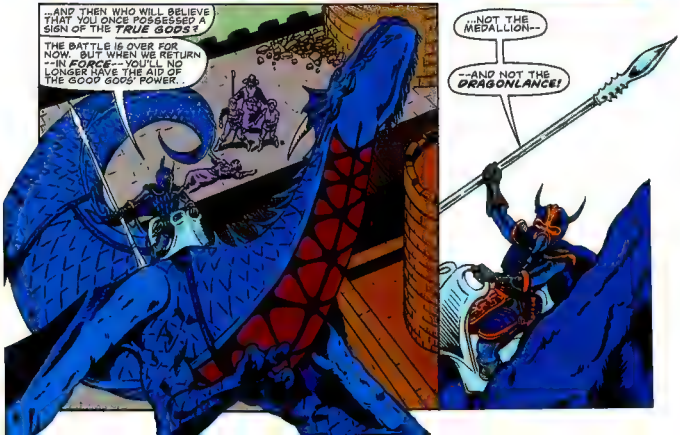
Situazioni e avventure sono direttamente ispirate a quelle proposte in una aggiornata versione del gioco, così come i protagonisti creati tra le classi di personaggi a disposizione. Questi sono distinti tra umani e non umani: alla prima classe appartengono chierici, guerrieri, maghi e ladri, mentre nella seconda si trovano elfi, halflings e nani. Disegnata in bello stile e interamente a colori, Advanced Dungeons & Dragons è una serie di ottima fattura, ricca di spunti e personaggi originali, come ad esempio l'inedita figura di un centauro guerriero di nome Timoth.
Ancora una volta è la magia a trionfare in questo fantastico universo dove fiabe e leggende, viaggi meravigliosi e sogni ad occhi aperti divengono possibili e reali. Qui la fantasia non ha limiti, le avventure sono infinite e il racconto riparte ancora, e per sempre, con l'immancabile "c'era una volta"...

Draghi volanti, maghi e armi magiche sono tra gli ingredienti classici del fantasy, le cui fortune hanno raggiunto vertici incredibili alla fine degli anni Ottanta. La serie di Dragonlance pubblicata dalla DC Comics è tratta da un fortunato gioco ispirato al ciclo di romanzi scritti da Margaret Weis e Tracy Hickman (© TSR - DC Comics)








...AND THEN WHO WILL BELIEVE THAT YOU ONCE POSSESSED A SIGN OF THE TRUE GODS?
THE BATTLE IS OVER FOR NOW, BUT WHEN WE RETURN --IN FORCE--YOU'LL NO LONGER HAVE THE AID OF THE GOOD GODS' POWER.
...NOT THE MEDALLION--
--AND NOT THE DRAGONLANCE!





In questa illustrazione di Lino Landolfi, Yellow Kid ci presenta il mondo dei fumetti come il sogno di un bambino

MONELLI DI CARTA

Da Yellow Kid a Charlie Brown, da Bibì e Bibò a Mafalda, ecco la terribile banda dei bambini a fumetti.

Sempre a caccia di guai, dispettosi e diabolici, questi piccoli eroi dalle mille risorse una ne fanno e cento ne pensano. Ma non sono tutti fratelli minori di Pierino la Peste, né protagonisti di storie riservate ai lettori più piccoli. Molti di loro, come i Peanuts di Charles Schultz, affrontano in calzoncini corti con insospettata maturità le problematiche del mondo dei "grandi" che, pur non comparendo mai nelle loro strisce, ne sono tuttavia i più fedeli lettori.

Nei comics i bambini vivono in un particolare universo, che ricorda molto da vicino il magico mondo di Peter Pan, "L'isola che non c'è", dove non si invecchia e il tempo si è fermato. Un mondo nel quale questi piccoli eroi sono a volte accompagnati da animali straordinari dotati di parola, come il cane Medoro che se la ride e filosofeggia sulle marachelle del suo padrone Buster Brown, o la compassata tigre Hobbes, fantasiosa compagna del piccolo Calvin. Nelle loro storie trovano spazio l'avventura, la satira, la riflessione sulla famiglia, la fantascienza e il poliziesco, in pratica tutti i possibili tipi di racconto. I bambini sono in effetti eroi per tutte le stagioni, protagonisti della storia del fumetto sin dalle sue origini.

YELLOW KID. QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

La testa pelata, le grandi orecchie a sventola, due soli denti in bocca, un sorriso provocatorio e un grande camicione giallo da cui prende il nome: è **Yellow Kid**, letteralmente "bimbo giallo". E' questo buffo mostriciattolo, disegnato da Richard F. Outcault, il primo bambino e nello stesso tempo il primo personaggio in assoluto della storia dei fumetti. Tutto iniziò il 9 aprile 1893, quando l'editore Joseph Pulitzer decise di allegare al suo *New York Herald* un supplemento domenicale con una pagina a colori. Nel tentativo di aumentare le vendite del giornale coinvolgendo i lettori anche la domenica, nel loro tempo libero, Pulitzer pubblicò sul supplemento dapprima delle riproduzioni d'opere d'arte e successivamente delle grandi tavole con disegni umoristici. Dal maggio del 1895 Richard Outcault realizzò delle vignette di varie dimensioni nelle quali un groviglio d'immagini rappresentava con grottesca ironia scene collettive in Hogan's Alley. Era questo un quartiere popolare di New York, un'area urbana crogiolo di razze e ceti proletari.






PERCHÈ IL SUPPLEMENTO A COLORI DELLA DOMENICA È COME UNA BELLA RAGAZZA? PERCHÈ È UN BOCCIOLO...
IL FONOGRAFO SA QUELLO CHE SI DICE

Una delle caratteristiche distintive di Yellow Kid sono le curiose e divertenti scritte che compaiono sul davanti del suo lungo camicione giallo, una sorta di gustosa nota di commento, ora ironica ora divertita, proposta dall'autore al pubblico, e anticipatrice nei fatti delle "nuvole parlanti" del fumetto vero e proprio. (© New York Sun)

Yellow Kid, protagonista di questa tavola domenicale, è al tempo stesso il primo bambino e il primo personaggio della storia dei fumetti. La sua nascita ufficiale, ad opera del disegnatore Richard F. Outcault, avviene il 9 aprile 1893 sulle pagine del supplemento domenicale del quotidiano americano New York Herald. (© New York Herald)

Nelle vignette di Outcault figurava, ancora in embrione, il bambino giallo che in seguito, attraverso diversi cambiamenti, sarebbe divenuto quello che viene comunemente considerato il personaggio capostipite dei fumetti.
In realtà non si potrebbe ancora parlare di fumetti veri e propri, perché nelle tavole di **Yellow Kid** il testo non è ancora scritto nei tradizionali "balloons", le "nuvole parlanti" da cui i fumetti in Italia prendono il nome, bensì compare come semplice scritta sul camicione del protagonista a partire dal 16 febbraio 1896, oltre che su insegne e cartelli vari. I testi, in un inglese sgrammaticato che alludeva alla scarsa cultura dell'umanità proletaria che circondava il bambino, riportavano delle cronache ironiche, grottesche e graffianti di quei quartieri della periferia metropolitana.

Il 18 ottobre 1896, Outcault passò al gruppo editoriale del magnate William Randolph Hearst che disputava a Pulitzer, col suo *New York Journal*, il predominio della stampa nella metropoli. Non esistendo ancora una legge chiara sul diritto d'autore, Pulitzer continuò a pubblicare le avventure del monello con la camicia gialla, facendo disegnare le nuove storie da George Luks, che mantenne lo stile di Outcault seppure con minore incisività.
Hearst intitolò il supplemento del suo giornale *The American Humorist*, e lo lanciò come una pubblicazione che avrebbe fatto impallidire la concorrenza con un numero doppio di pagine a colori e di formato più grande. Forte di questa idea, Hearst aveva dato mano libera al direttore del supplemento, Rudolph Block, perché reclutasse giovani e validi disegnatori per creare nuove serie illustrate.


GRAZIE MILLE
FONOGRAFO E MERAVIGLIOSA INVENZIONE!!... CREDO CHE ASPETTERÒ DI ORNARE A CASA PER RE PER LE FESTE QUESTO MALEDETTO UCCELLO.
SOLO STASERA PUOI ASPETTARE SOTTOVOCE



Max und Moritz, due simpatici e scapestrati monelli creati in Germania nel 1865 dalla fantasia del disegnatore Wilhelm Busch, sono i protagonisti di una popolare serie di storie illustrate a cui si ispirerà Rudolph Dirks per la creazione dei personaggi della serie The Katzenjammer Kids.
(© Wilhelm Busch)



Bibi, Bibò e Capitan Cocoricò nella versione che Rudolph Dirks fu autorizzato a realizzare con il titolo Captain and the Kids al termine della prima, grande battaglia legale sui diritti d'autore nel mondo dei fumetti. La serie originale dei Katzenjammer Kids divenne di proprietà dell'editore Hearst che ne affidò la realizzazione a Harold Kneer.
(© United Feature Syndicate)

ARRIVANO I MONELLI

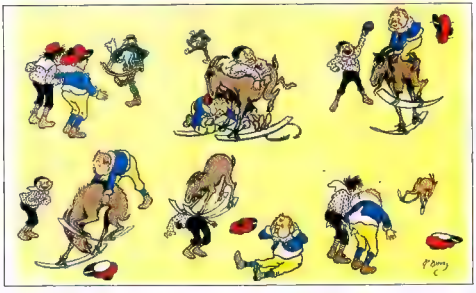
Nel vivaio dei giovani talenti che facevano capo a *The American Humorist*, si distinse subito il diciannovenne Rudolph Dirks, di origine tedesca come il direttore. Block incaricò Dirks di creare una serie che potesse divenire una convincente e popolare alternativa a Yellow Kid, di cui non avevano l'esclusiva. Il giovane disegnatore trasse ispirazione da **Max und Moritz**, protagonisti di una popolare serie di storie illustrate pubblicate in Germania. Ritenuti con le loro filastrocche l'anello di congiunzione tra l'illustrazione e il fumetto, questi due monelli erano stati creati dal disegnatore Wilhelm Busch nel 1865, per il settimanale satirico *Fliegende Blätter*. Sull'esempio di Max und Moritz, Dirks creò così, nel 1897, **The Katzenjammer Kids**.
Hans e Fritz, certo più celebri in Italia come **Bibi e Bibò**, sono due fratelli, uno biondo e l'altro bruno. "Katzenjammer" è il termine con cui in tedesco si indica la

nausea che si prova la mattina dopo una sbornia. Il mondo in cui vivono Bibì e Bibò sembra infatti uscire dai fumi dell'alcol: un'isoletta tropicale persa in un'imprecisata colonia africana popolata di bizzarri personaggi. I due monelli hanno come mamma la **signora Tordella** (**Mama**) e come padre adottivo il baffuto **Capitan Cocoricò** (**Captain**). Negli ozi dorati cui è dedita la famiglia, tra partite a carte, pacifiche remate su un mare liscio come l'olio e pennichelle sotto la frescura delle palme, il tutto condito dai deliziosi manicaretti preparati dalla signora Tordella, la quiete è turbata solamente dalle innumerevoli marachelle messe in atto dai due birbanti.

Pubblicate sulle pagine di *The American Humorist* dal 12 dicembre 1897, le avventure di Bibì e Bibò erano inizialmente mute, ma Dirks ben presto rese i personaggi ancora più divertenti facendoli parlare in uno spassoso linguaggio connotato da una "fiface catenza tetesca". L'autore inoltre sviluppò la successione delle vignette in sequenze narrative, inventando anche delle inedite convenzioni: i segni tipici che denotano il movimento, quelle grosse scritte onomatopeiche con cui nei fumetti sono resi i rumori, le "stelle" che denotano il provar dolore, autentica visualizzazione grafica del concetto metaforico del cosiddetto "vedere le stelle dal dolore", e ancora la definizione dei contorni dei balloons entro i quali appaiono i dialoghi, i testi si potrebbe dire, del fumetto.

Senza esagerare, si può dire che Rudolph Dirks ha praticamente inventato la grammatica del racconto a fumetti, fatta appunto delle convenzioni grafiche cui si è accennato e che ancora oggi tutti i disegnatori impiegano naturalmente

Una delle prime apparizioni dei Katzenjammer Kids sulle pagine del New York Journal del 16 gennaio 1898. Hans e Fritz, più conosciuti in Italia con il nome di Bibì e Bibò, sono due scatenati fratellini, uno biondo e l'altro bruno, sempre pronti a combinare una delle loro indiavolate monellerie.
(© King Features Syndicate)





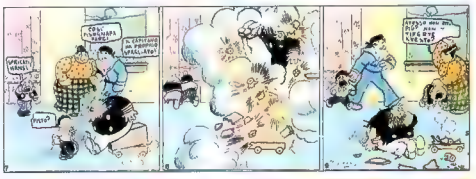
Le storie di Max und Moritz sono spesso ai limiti del surreale. Le loro birbanterie infatti, dopo l'apparente successo iniziale, finiscono quasi sempre per cacciarli nei guai portandoli a severe quanto incredibili punizioni. (© Wilhelm Busch)

LA DOPPIA COPPIA

Nel 1912 Dirks decise di prendersi un lungo periodo di riposo. Quando disse a Hearst che voleva andarsene per un anno in Europa, l'editore lo costrinse a disegnare l'intera produzione dell'anno durante il quale sarebbe stato assente. Dirks si massacrò di lavoro e riuscì a rispettare i termini del contratto evitando di pagare una forte penale, ma al ritorno dalla sua vacanza decise di passare alla concorrenza compiendo, anche se in senso contrario, lo stesso tragitto compiuto da Outcault alcuni anni prima. Dirks passò così al gruppo editoriale di Pulitzer portandosi appresso **Bibì e Bibò**. Hearst si arrabbiò molto e, dopo aver affidato la continuazione della serie al disegnatore Harold Kneer, intraprese una delle prime battaglie per i diritti d'autore cercando di impedire a Dirks di proseguire sul *New York Herald* quello che a suo parere gli apparteneva editorialmente di diritto. Dirks, per contro, sosteneva che la paternità dei personaggi era indiscutibilmente sua e nessuno poteva espropriargliela. La causa si trascinò a lungo, e nel 1913 fu

emessa una sentenza salomonica: Hearst conservava il diritto di far continuare la striscia a chi voleva, con lo stesso titolo, mentre Dirks, in quanto autore, poteva proseguire le avventure dei personaggi a patto di cambiare il titolo alla serie. Fu così che sul *New York Herald* le strisce di Bibì e Bibò furono intitolate **Captain and the Kids**. La sentenza aveva così sancito l'importantissimo precedente giuridico per il quale l'editore è di diritto il proprietario delle serie a fumetti e può farle continuare da autori differenti dal loro creatore originario, facendone mantenere le caratteristiche. Questa prassi, pur con qualche eccezione, è tuttora vigente. Nel suo lavoro Dirks fu affiancato in seguito dal figlio John, mentre la serie dei **Katzenjammer Kids**, dopo la morte di Kneer, fu affidata a vari disegnatori tra cui Doc Winner, Joe Musial e, più recentemente, Hy Eisman. Entrambe le serie comunque hanno continuato a godere del favore del pubblico. Alle creazioni dei Dirks solitamente si attribuisce una maggiore fantasia creativa, mentre a Kneer e soci si riconosce una maggiore gradevolezza nel disegno

Gli ammuccanti e irriverenti scherzi di Bibì e Bibò ai danni degli adulti colpiscano immancabilmente nel segno. Capitan Cocorocò è in genere la vittima designata del loro monellerie, ricompensate quasi sempre con una legittima scuiacciata.
(© King Features Syndicate)


CHE FIGURACCIA FARÀ!
IL CAPITANO HA PERDUTO L'EQUILIBRIO!
SPLASH!
SPLASH!
Aiuto!
SPLASH!
SPLASH!
SPLASH

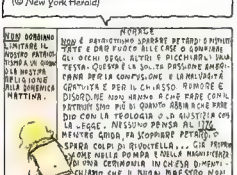
dell'inseparabile **Medoro** (**Tige**), uno spassoso cane bulldog. Quest'ultimo non solo è capace di parlare, ma si rivolge direttamente al lettore con mille smorfie, si rotola letteralmente per terra dalle risate e commenta con ironia la morale proposta da Outcault nel quadro finale di ogni storia.
Buster Brown incontrò uno straordinario successo e William Hearst non tardò ad accaparrarselo per il suo *The American Humorist*, nella smania di avere sempre "il meglio" per i suoi giornali. Outcault tornava così, ancora una volta, al suo vecchio padrone. Il disegnatore morì nel 1928, ricco e famoso, dopo aver dato notevoli contributi anche in altri campi, come la pittura e la pubblicità.

Con la sua pettinatura da paggetto e i suoi eleganti completini, Buster Brown è un classico ragazzino della buona società, sempre vestito all'ultima moda. Compito ed educato è comunque sempre pronto a combinare qualche marachella in compagnia dell'inseparabile cane parlante Tige.
(© New York Herald)





Le divertenti avventure di Buster Brown si concludono immancabilmente con una spiritosa morale proposta dall'autore nell'ultima vignetta delle storie.
(© New York Herald)


MORALE
NON È DIVERTENTISSIMO SPARARE PETARDI E SPINTE TUTTE LE CASE A GAMBALE GLI OCCHI DEGLI ALTRI E PICCHIARLI SULLA TESTA. QUESTA È LA SOLITA PASSIONE AMERICANA PER LA CONFUSIONE E LA MALVAGITÀ. PER IL CHIASSO RUMORE E DISORDINE NON HANNO ALCUNE PARE CON I PETARDI SONO PIÙ DI QUANTO ABBIA CHE PRIMA DIO CON LA TEOLOGIA O LA GIUSTIZIA CON LA LEGGE. NESSUNO PENSA AL TUTTO MENTRE GUIDA, FA SCOPPIARE PETARDI O SPARA COLPI DI RIVOLTELLA... CHE PROPRIO NELLA POMPA E NELLA MAGNIFICENZA DI UNA CERIMONIA IN CHIESA DIMENTICHIAMO CHE IL BUON MAESTRO NOI AVREMO DOVE EMPOLEGNE LA TESTA.

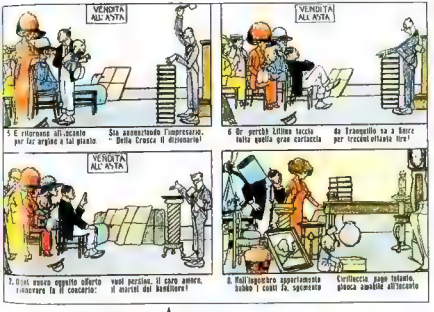
IL CORRIERE DEI PICCOLI

Nei pochi anni a cavallo dei due secoli, dunque, alcuni pionieri avevano inventato un nuovo modo espressivo, destinato rapidamente a suscitare in tutto il mondo l'interesse e la passione di milioni di lettori.
Anche in Italia si prestò attenzione ai fumetti, chiamati agli inizi "figurine parlanti". Nel 1908, i proprietari del più importante quotidiano nazionale, il *Corriere della Sera* di Milano, autorevole espressione della cultura, della politica e della economia della borghesia imprenditoriale, decisero di creare un supplemento illustrato destinato ai figli dei loro lettori. Il 27 dicembre di quell'anno era in edicola il primo numero del *Corriere dei Piccoli*, sotto la direzione di Silvio Spaventa Filippi. Accanto "ai più celebri scrittori, poeti, romanzieri, scienziati, storici, giornalisti" italiani, ai quali venne chiesto di collaborare, furono introdotte "le più belle pagine scritte da stranieri per bambini del loro paese".
Il nuovo giornaletto, che si rivolgeva ai giovani lettori chiamandoli "piccoli amici", era davvero qualcosa di nuovo per quei tempi in Italia, poiché tutti gli altri periodici per "fanciulli" e "giovinetti" non si erano ancora occupati di fumetti. Sin dal primo numero furono così fatti conoscere gli eroi più popolari dei comics americani, rigorosamente ribattezzati: **Buster Brown**, come abbiamo visto, in **Mimmo Mammolo**, la dispettosa mula **Maud** in **Checca**, e lo sfortunato **Happy**

Hooligan in **Fortunello**. Purtroppo quelle bellissime tavole vennero alquanto snaturate dalla sostituzione dei tradizionali balloons con dei versetti in rime baciate, i celebri ottonari di eco scolastica, posti a piè di vignetta. Questa operazione, dettata probabilmente dal tentativo di rendere "classica" e gradita ai genitori questa nuova e sconosciuta forma espressiva, effettivamente ebbe l'inconveniente di sbiadire l'efficacia dell'azione e di costringere il racconto in una gabbia fissa e piuttosto ripetitiva. I fumetti non potevano proprio essere trasformati in una specie di "Divina Commedia" per immagini!
Il *Corriere dei Piccoli*, comunque, inaugurava una tradizione editoriale che dura ancora oggigiorno, non limitandosi ad acquistare storie dall'estero, ma producendone di proprie con la partecipazione dei migliori illustratori italiani dell'epoca. Si apriva così una vera e propria via italiana al fumetto, grazie ad autori

Con una storia di Mamma Mammolo, nome italiano del personaggio di Buster Brown, inizia la grande avventura di una delle più antiche e famose riviste italiane di fumetti, il Corriere dei Piccoli. Il primo numero, diretto da Silvio Spaventa Filippi, porta la data del 27 dicembre 1908




VENDITA ALL'ASTA
5 E ritornano all'incanto per far argine a tal pianto.
Sta annunciando l'impresario, " Della Crosca il dizionario!
VENDITA ALL'ASTA
6 Or perchè l'ultima tacca tutte quella gran cartaccia
da Tranquillo va a finire per trecent'ottanta lire!
VENDITA ALL'ASTA
7. Ogni nuova eggetto offerto vuol persino, il caro amico,
8. Nell'ingrato appartamento bobbo i cocci fa spargere
Civilluccio paga intanto, gioca zambile all'incanto

Apparso in Italia sulle pagine del Corriere dei Piccoli, Cirillino è uno dei primi bambini terribili. I suoi capricci, davvero memorabili, portano in questa storia i genitori a spendere un sacco di soldi a un'asta per accontentarlo. (© King Features Syndicate)

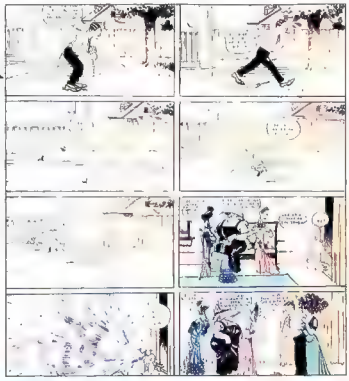
e disegnatori come Attilio Mussino, Antonio Rubino, Sergio Tofano, Carlo Bisi, Bruno Angoletta e tantissimi altri. Accanto agli eroi del fumetto americano, apparvero infatti numerosi personaggi destinati a entrare nella storia e, soprattutto, nei più cari ricordi dell'infanzia di alcune generazioni. **Bilbolbul**, **Quadratino**, **Bonaventura**, **Sor Pampurio**, **Pier Cloruro de'Lambicchi**, **Centerbe Ermete**, **Marmittone** e altri ancora.

LA NUMEROSA FAMIGLIA DEI MARMOCCHI A FUMETTI

Nelle pagine precedenti abbiamo tracciato a grandi linee la strada che portò alla nascita del fumetto. Diciamo subito che gli editori di quotidiani, in genere, decisero di sfruttare a fondo l'occasione. Scoperto cioè che il supplemento era un fattore trainante, diedero mandato ai loro direttori di ricercare nuovi autori di serie a fumetti, le quali pertanto si moltiplicarono, dando origine a veri e propri filoni, alcuni dei quali sopravvivono ancora oggi. Il supplemento, è importante ricordarlo, mirava ad ampliare l'area di fruizione della lettura, e quindi a catturare anche i bambini. Hearst, da quell'acuto professionista che era, diceva ai suoi autori: "E' il padre che compra il giornale. Ma i bambini non vedranno i vostri

disegni se questi non ne richiameranno prima l'attenzione". La consapevolezza di rivolgersi anche a un pubblico di bambini comportava delle forme di autocensura, che furono sempre rispettate da tutti, ma comportava al tempo stesso che parecchie serie avessero come protagonisti bambini, o famiglie in cui essi avevano un ruolo importante.

L'umorismo delle storie di Cirillino ricorda molte volte, come in questa gag, quello delle comiche del cinema muto dei primi anni del secolo. (© King Features Syndicate)



Apparso nel 1904 sulle pagine del *New York American Journal*, *Little Jimmy* combina un sacco di guai non per cattiveria ma per sventatezza, con la casuale complicità, come in questa tavola del 1915, del buffo cagnolino Beans. (© Star Company)


JIMMY
Pinkey Gives Him a Clear Explanation of What a Symphony Concert Is
YOU DO YOUR SHOPPING DEN I GO ME TO WORK IN MERE!
GEE, YOURS A CLEVER ONE!
WHAT'S A SYMPHONY CONCERT?
ITS A CONCERT FER WHAT HAVY
SYMP
ONY
DAY
"ACH, VOT ISS?
"TAKE DOT FER BEING VARE YOU HADNT OUGHT TO BE!"

Un esempio indicativo in tal senso è quello di **Cirillino**, pubblicato dal *Corriere dei Piccoli* dal 1910 al 1914. Si trattava della serie **The Newlyweds and their Baby**, creata da George McManus nel 1904 per il supplemento domenicale del *New York World*. Essa era incentrata sul bimbo: costui, pur essendo solo un lattante, è un piccolo tiranno, un despota deciso a voler "tutto e subito". Nella traduzione italiana, i suoi insaziabili desideri sarebbero diventati degli imperiosi "Antola! Vojo antola!". La trama di Cirillino è semplicissima. Ci sono due sposini, rimasti sempre senza nome: "mom" lei, bella, vanesia e un po snob, e "daddy" lui, un ometto insignificante.

Appartengono però alla borghesia, come testimonia il lusso di cui si circondano, i vestiti eleganti, le tante passeggiate nel tempo libero, l'evidente agiatezza delle loro amicizie e così via. La loro vita sarebbe un paradiso se non fosse per quel benedetto figlio. Facile agli accessi d'ira, il nostro Cirillino ha la fortuna di avere due genitori disposti a tutto pur di accontentarlo. A dar sapore a questa serie sono certi gustosi paradossi, come ad esempio il noleggio di una sala cinematografica dove proiettare per il piccolo i film di Charlot; o l'ingaggio di Caruso perché gli canti una romanza. Ma al di là della capacità di dipingere questo tremendo carattere rendendolo umoristico, queste tavole hanno valore anche per l'elegantissimo disegno di George McManus, autore in seguito di **Arcibaldo e Petronilla** (**Jiggs and Maggie**), protagonisti della serie **Bringin' up father**, esteticamente assai fine e molto attento ai particolari. Non va inoltre trascurata la sua capacità di descrivere con accenti entusiastici la vita di una metropoli come New York, città tipo di un Paese in grande espansione, nel quale proliferava gente arricchita, che quindi pretendeva tutti gli agi che la condizione di nuovi ricchi potesse permettere.

Creato nel 1905 da Winsor McCay per il New York Herald, Little Nemo è un ragazzino che vive incredibili avventure nel mondo dei sogni. Per le sue straordinarie caratteristiche questo personaggio appartiene tuttavia di diritto al fumetto fantastico. (© New York Herald)

Al contrario di Cirillino, **Titti** è il prototipo del ragazzino più grandicello che crea situazioni umoristiche non per cattiveria ma per sventatezza. Titti era il nome italiano di **Little Jimmy**, serie creata da James Swinnerton nel 1904 per il *New York American Journal*. Una situazione tipo: la mamma di Jimmy è in difficoltà perché i due nipotini hanno fatto indigestione di gelato, quindi lo manda d'urgenza in farmacia. Solo che lui, stordito com'è, si lascia distrarre per strada e finisce per fare a botte con un monellaccio grande e grosso, e torna piangente dalla mamma. Morale: non è andato in farmacia, e alla mamma ha creato una difficoltà in più!



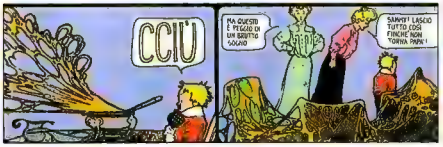
Questo archetipo del bambino distratto doveva piacere ai lettori, perché la serie proseguì fino al 1937. Al suo successo, però, contribuirono anche personaggi di contorno, come l'amichetto **Pinkie**, giocatore di baseball, e vari cani che Jimmy ha avuto: ad esempio il bulldog **Beans**, una buffa specie di cane del tutto simile a uno sgabello, che nei momenti difficili ha un occhio chiuso e un punto interrogativo sopra il capo. In seguito, lo accompagnarono anche un cucciolo d'orso, poi un gallo e altri animali ancora. Inoltre negli anni Venti, i Thompson, cioè la famiglia di Jimmy, andavano in vacanza nel Nevada e in Arizona, e Swinnerton diede forte risalto a quei paesaggi desertici, che amava molto.

La stranezza dei bambini è sempre stata un carattere molto amato dagli autori e, fra i non rari bambini "strani", uno dei massimi risultati artistici di tutto il fumetto fu **Little Nemo**, creato nel 1905 da Winsor McCay per il *New York Herald*. Little Nemo è un bambino che vive nel sonno avventure straordinarie e incredibili, che rientrano a buon diritto nel fumetto fantastico. Tutta la sua famiglia doveva essere un po' matta, perché McCay nel 1906 lo dotò di una specie di fratellino, nella serie **Little Sammy sneeze**. Il piccolo Sammy, che ha all'incirca quattro anni, soffre di un'insopprimibile allergia per i grandi, dai genitori ai loro amici, per il formalismo dell'ambiente in cui vive. E per liberarsene, naturalmente senza farlo apposta, esplode in colossali starnuti che provocano guai altrettanto colossali. Così il piccolo Sammy rappresentava un po' il simbolo del disadattamento dell'uomo per l'ambiente che egli stesso peraltro si era creato. E' una serie che oggi, dato l'approfondito studio critico dei fumetti, meriterebbe di essere studiata più a fondo, come buffa dimensione della follia.

Little Sammy, il fratellino più piccolo di Little Nemo, è celebre per i suoi terrificanti starnuti, simpatica metafora di un'insopprimibile allergia per il mondo degli adulti. (© The New York Sun, Inc.)


E ADES SO VENDI A PEZZI DEGLI I CALZONI PA
LA FONDUTA FATTA BENE MI PIACE MOLTISSIMO, COME VORREI IMPARLA FARE ANCH'IO! MA NON SARÀ PESANTE NON FARÀ DEI BRUTTI SOGNI COME QUEI DISEGNI
BEECCH
DI PIÙ CAVI? RIDICOLO! E LEI CI CREDE, ?!
AAAAH!!


SUSCITO VOGLIE NEI SUPERI E TUTTO CIÒ CHE HA CERTO IL MONDO E UN DIO ANZICHE' STAMPATO
VIENGA LA LAMPADA, E CHE SI COPRA DI ETICHETTE
QUI CI VUOLE UN TAXI





Le buone azioni dei Wish Twins hanno sempre effetti disastrosi. Vedendo passare per strada un uomo con una valigia coperta di etichette i due gemelli entrano in azione: "Quello vuole far sapere a tutti che ha girato il mondo. E va be', accontentiamolo". Detto fatto l'uomo si copre interamente di etichette! (© The New York Herald)



Buffa dimensione della follia è anche quella della serie intitolata **The Wish Twins**, pubblicata dal giornale nello stesso anno. In questo caso si tratta di due gemelli in possesso della meravigliosa lampada di Aladino, da loro usata allo scopo di raddrizzare le storture del mondo. Solo che, ahimè... le loro buone intenzioni sortiscono un effetto disastroso.
Per esempio, vedendo un marito geloso, i terribili gemelli credono di controbilanciare l'imbarazzo della moglie attirando sull'uomo l'attenzione di altre donne. La situazione naturalmente si ribalta e la moglie strapazza inferocita il marito.

I gemelli Dot e Dito sono sempre alla ricerca di un posto dove poter giocare in santa pace. Inevitabilmente finiscono per combinare qualche guaio facendo disperare mamma Lalla. (© King Features Syndicate)



I TERRIBILI LATTANTI

Presenti dunque nel fumetto fin dai suoi primi anni di vita, i bambini di carta si sono sviluppati in una serie di fortunate tipologie destinate ad arricchirsi e a durare nel tempo.
Un personaggio dell'identica età di Cirillino, ma dal carattere infinitamente più dolce e dalle avventure più poetiche, è ad esempio **Ciccibum**. Sarà forse perché Ciccibum in realtà è una bambina. Si chiama infatti **Trixie** e appartiene alla serie **Hi and Lois**, scritta da Mort Walker e disegnata con uno splendido tratto umoristico da Dik Browne a partire dal 1954 per il King Features Syndicate. Ribattezzata Ciccibum dal *Corriere dei Piccoli*, che pubblicò la serie dal 1963 al 1968, la

bambina appartiene a una numerosa famiglia in cui, oltre ai genitori, ci sono i figli **Chip**, circa quattordicenne, i gemellini **Ditto** e **Dot** appena in età scolare, oltre appunto a Trixie, "per non parlar del cane", **Macchietta**. Le vicende sono quelle tipiche di una famiglia, ma quelle imperniate su Ciccibum sono senz'altro le più simpatiche e divertenti. Non essendo dotata di parola, Trixie si limita a pensare. Ma nel quieto establishment della famiglia, i suoi pensieri sono quanto mai "contestatari" e anticonformisti. Non c'è cosa che le vada bene, la pappina o il bagnetto, le carezze o i giocattoli: e una delle ragioni del divertimento è proprio la discrepanza fra la sua età apparente e la maturità dei suoi pensieri. Che però non sono mai aggressivi, bensì sempre pieni di "carineria": come ad esempio quando dice al temporale "Smetti, pioggia! Voglio uscire! Smetti!". Se non che, proprio in quell'attimo scoppiano tuoni, fulmini e saette e lei si rifugia sotto il letto, con un tenero "Stavo solo scherzando... Continua pure, se proprio vuoi!"
Di tutt'altra pasta sono due "lattanti" comparsi nell'ambito del fumetto inglese.

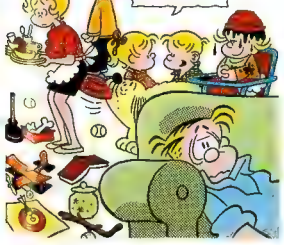
Ciccibum è la vera star della serie di Hi and Lois. Autentico terremoto, questo divertentissimo personaggio presenta tutte le caratteristiche dei bambini terribili unite a uno spirito ironico degno dei migliori fumetti satirici. (© King Features Syndicate)


COSA FARÒ DA GRANDE? LO STRAPPAGIORNALI?
IL SUCCHIASCARPE?
IL DISTRUGGI-LAMPADE?
E' DIFFICILE DECIDERE QUANDO SI HA TANTO TALENTO!

Creato da David Judd e Peter Haswell per il quotidiano London Express, il piccolo Horatio si esprime esclusivamente attraverso una serie di graffianti e satirici pensierini. (© London Express)



Creato da Mort Walker nel 1954, la serie di Hi and Lois racconta le divertenti avventure domestiche di una tipica famiglia media americana, ribattezzata in Italia Famiglia De' Cuoi, nella quale, oltre a papà Pippo e a mamma Lalla, troviamo l'adolescente Birillo, gli scatenati gemelli Dot e Ditto e la simpaticissima Ciccibum. (© King Features Syndicate)

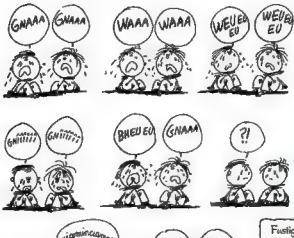


Negli anni Sessanta, David Judd e Peter Haswell hanno creato per il *London Express* un bambinetto nudo, **Horatio**, talmente infante che non parla nemmeno. Però quanto la sa lunga! In effetti, i suoi pensierini sono micidiali, e ne diamo un esempio: quando la mamma gli dice "Horatio, da bravo va a letto, ti darò una caramella", egli pensa "Che tempi! Tentare di corrompere un bimbo innocente!". Tutta la striscia è ispirata da un'intenzione dissacratoria e ben si capisce, in quanto è una di quelle serie nate in seguito alla consapevolezza che il fumetto può essere anche divertimento "adulto". Il personaggio bambino, in tal caso, non è che il pretesto per delle battute caustiche originate da un punto di vista finto-ingenuo. E' un po' il caso dell'altro "lattante" inglese, **Nicolas Biggelow**, soprannominato Willie, creato nel 1966 per il *London Express* dal grande cartoonist Frank Dickens, già popolare autore dell'impiegato **Bristow**. Impenitente bugiardo, egoista e ipocrita nonostante l'ingannevole aspetto pacioso, Biggelow ha in realtà un sorrisetto sarcastico e feroce. Nella striscia compaiono anche altri bambini, che però sono solo candidi angioletti rispetto alla rapace tirannia che egli esercita su di loro. Inesauribile nell'inventare tremende birbonate, ne incolpa poi immancabilmente il fratellino maggiore **Henry**, candida creatura e vittima designata della sua perfidia. Benché personaggio minore per Frank Dickens, Biggelow ha una sua oggettiva grandezza come rappresentazione della crudeltà tipica dei bambini, accentuata da un segno volutamente rozzo ed essenziale, ma estremamente espressivo.

Non sempre però la crudeltà è decisiva: lo dimostra proprio un esempio italiano, quello di **Dodo e Cocco**, bulldog il primo e lattante in tutina rossa il secondo, disegnati con mano lieve ed elegante. E' la simpatica coppia creata da Giovanni Boselli per *Il Giornalino*, dall'ottobre del 1986. La serie di Dodo e Cocco è la vivace intersezione di una quantità di componenti, la più gustosa delle quali è che i due vivono in casa del giovane e barbuto professor **Unigenius**, papà di Cocco. Questi si diletta con un computer capace di materializzare magicamente le parole: una trovata che permette all'autore di escogitare una miriade di giochi di parole, fonte di divertentissime vicende.


Tuo fratellino mi ha mandato un bacio...
Come sono intelligenti i bambini... ogni giorno imparano qualcosa di nuova
Presto sarà intelligente quanto me
Ma no, stupidone, oggi imparerai qualcosa di nuovo
No!! passo anche io il mio tempo a insegnare a lui...
IO DUNQUE IMPARO SEMPRE LE STESSE COSE!


Sarò contento quando andrò a scuola... Henry mi sta scocciando... me lo trovo sempre tra i piedi...
Vattene e lasciami in pace!
WHINE! WHINE!
Adesso lo dico alla mamma..
MAMMA!
Sarò contento quando Willie andrà a scuola, mi sta scocciando... me lo trovo sempre tra i piedi...



Permaloso e polemico, l'espressione eternamente cornacciuta, il piccolo Willie Boggelow è frutto della vena più cattiva di Frank Dickens, l'autore di Bristow, l'impiegato tutt'altro che modello. Nelle strisce del personaggio il gap tra bambini e adulti è dipinto con toni decisamente sarcastici. (© London Express)

La serie di Dodo & Cocco presenta in chiave moderna il tema della coppia bambino-cane già felicemente proposto ai primi del secolo con Buster Brown e Tige. Il piccolo Cocco si diletta con un computer magicamente in grado di materializzare le parole. (©Epipress)

Fustigatrice delle frustrazioni piccolo-borghesi e delle mode intellettuali nate con il '1968, Claire Bretécher non ha trascurato di occuparsi dei bambini. I piagnucolosi Gnangnan sono delle piccole pesti disegnate dall'autrice con un tratto volutamente elementare e quasi infantile. (© Claire Bretécher et Glénat Editeur)



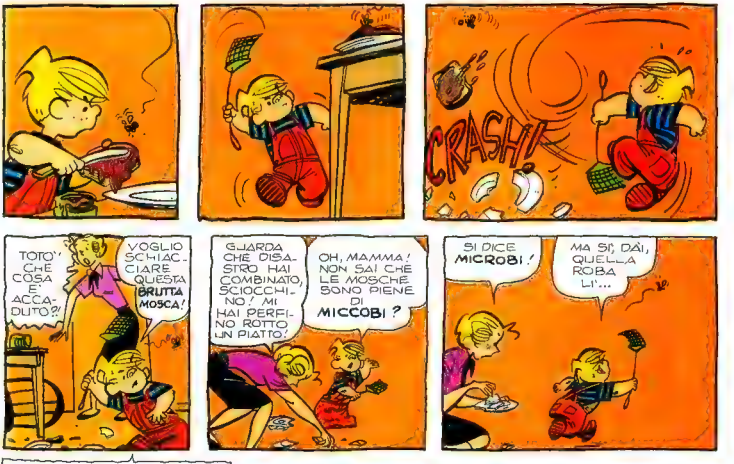
A proposito di "lattanti terribili" troviamo un interessante esempio anche in Francia, dove Claire Bretécher ha dato inizio nel 1967, sul settimanale per ragazzi *Spirou*, alle storie dei **Gnangnan**. La disegnatrice è nota soprattutto per la serie satirica dedicata ai **Frustrati** (**Les frustrés**), nella quale tic, mode e luoghi comuni della nostra società sono duramente messi alla berlina. Anche la sua serie sui bambini mostra uno zampino un po' feroce, rappresentando delle piccolissime ma terribili creature. Delle autentiche piccole pesti, veri e propri teppistelli in fasce.



Dennis The Menace, ribattezzato Totò Tritolo nella prima versione italiana apparsa sul *Corriere dei Piccoli*, è un pestifero ragazzino da capelli biondi e dalla caratteristica salopette, inseparabile dal pelosissimo e buffo cane Ruff. (© Publishers-Hall Syndicate)

LA GRINTA IRRIGUARDOSA DEL MONELLO

La monelleria è l'elemento portante del carattere di numerosi personaggi come **Totò Tritolo**, il cui nome dice tutto. Questa è una delle traduzioni italiane del suo nome insieme a Gian Tempesta e L'atomico Dennis, ma neanche quello originale gli è da meno. Si tratta di **Dennis the Menace**, creato nel 1951 da Hank Ketcham per il Publishers-Hall Syndicate sotto forma di vignetta - prodotta ancora oggi - ma che incontrò un successo tale da doverlo produrre poi anche sotto forma di striscia, di tavola domenicale e di comic book. In effetti, nonostante la sua insopportabile monelleria, Totò Tritolo è di una simpatia unica. Biondo, eterno ciuffo ribelle sulla fronte, età sugli otto-dieci anni e indubbia faccia da galera, questo personaggio meriterebbe senz'altro gli aggettivi più terribili: disubbidiente, maleducato, dispettoso, impiccione, egoista e via di questo passo. Per tutte le marachelle che combina, è il terrore del vicinato, che non ha nemmeno la speranza di potersene lamentare coi genitori, **Henry** e **Alice Mitchell**, i quali ne sono spesso vittime in prima persona. E in questa sua vita da terremoto, Totò finisce anche per coinvolgere gli amichetti, dalla "sua" ragazzina **Margaret** al complice **Joey**, e al cane **Ruff** il quale è però anche un po' tonto, con un sacrosanto terrore dei gatti. Ciononostante, Totò Tritolo risulta simpatico, ed è importante per tutta una serie di valori diretti e indiretti. Un autentico valore è il disegno, molto pulito, nervoso, "rotondo", gradevolissimo a prima vista. C'è poi un valore educativo perché Totò sembra il figlio della pedagogia del Dottor Spock, che predicava la permissività: i suoi genitori sono rassegnati a lasciargli fare tutto quello che vuole, convinti che questo lo aiuti a realizzarsi. Analizzato dalla testa ai piedi da studiosi di psicologia infantile, a Dennis è stato predetto un futuro glorioso nell'establishment, perché sa


CRASH!
TOTÒ! CHE COSA E' ACCADUTO?!
VOGLIO SCHIACCIARE QUESTA BRUTTA MOSCA!
GUARDA CHE DISASTRO HAI COMBINATO, SCIOCCHINO! MI HAI PERFINO ROTTO UN PIATTO!
OH, MAMMA! NON SAI CHE LE MOSCHE SONO PIENE DI MICCOBI?
SI DICE MICROBI!
MA SI', DAI, QUELLA ROBA LI'...

Totò Tritolo è un monello dalle vulcaniche e irresistibili trovate. Creato nel 1951 da Hank Ketcham si è conquistato subito il favore del pubblico. (© Publishers Hall Syndicate)

chiaramente quello che vuole e impara fin da bambino come ottenerlo. Al di là di tutto questo, comunque, questo personaggio è stato importante anche per il fumetto, perché ha dimostrato che negli anni Cinquanta i bambini come protagonisti potevano ancora funzionare, a differenza di quanto pensavano i Syndicates. E Totò ha fruttato una montagna di soldi al suo autore, avendo ispirato film a disegni animati, telefilm e una quantità di giocattoli e di prodotti commerciali.

Meno fortunato di lui, da questo punto di vista, ma non meno valido come personaggio è invece il monellaccio inglese **Buster**, creato nel 1960 per il *Daily Mirror* da Reg Smythe, autore dell'arcinoto **Andy Capp**. Buster potrebbe essere benissimo suo figlio o lo stesso Andy da piccolo, tanto si assomigliano nel carattere e nelle abitudini. Per non parlare del berretto perennemente calato sugli occhi. Buster ama moltissimo perder tempo giocando al pallone, bighellonando e soprattutto marinando la scuola. Ha inoltre una smodata propensione per burle e monellerie di ogni genere: non ha scrupoli, per esempio, se non riesce ad attraversare la strada a causa del traffico, a inventarsi una rapina in banca, avvertendone il vigile; per cui il vigile ferma il traffico e Buster attraversa con lui;


IL DIARIO DI BUSTER
SABATO
BERLAMM!
BUSTO CON LA CHIAVE E ADESSO, MAMMA, AVRÒ TUTTO IL TEMPO CHE VOGLIO PER GIOCARE CON TUTTI QUESTI BELLI GIOCATTOLI!
IO VOLEVO DIRE UNA CONVERSAZIONE CHE NON SIA SOLTANTO UNA SERIE DI FRASI FATTE O DI TARGHE DI AUTOMOBILI, NON DI TUTTI GLI ANIMALI DEL VICINATO!
E UN ORA CHE GIRONZOLI ATTORNO A QUESTO PARCHEGGIO... COSA VUOI?
FINALMENTE BUSTER SI È DECISO A FARE QUALCOSA PER GUADAGNARSI IL PANE! TRANQUILLO, ALMENO LAVORO!
AGGIUNGI UN TASTO
CON LA VOSTRA SOLITA TARDA MACCHINA E CERTI QUANDO PASSATE VOI, NON SI PUÒ ATTRAVERSARE!
IO FACENDO QUELLO CHE VOGLIO!
ECCO, ADESSO MARCHIO LE TARGHE DI TUTTE LE MACCHINE!
È IN CASA BUSTER, SIGNORA?
STA TRAFFICANDO IN GIRO PER CASA!
TARGHE
MI 901507
RO 180227
FO 881843
CR 12045
BO 192543
MI 901507
CR 845
MI 55
TR 1954
MO 20394
LE CHIAVI CE LE HO IO, MA NON MI RICORDO PIÙ DOVE!

Il terribile Buster creato da Reg Smythe nel 1960 ricorda, soprattutto per il berretto calato sugli occhi, lo sfaccendato Andy Capp dello stesso autore. L'umorismo della serie è piuttosto controllato e per certi aspetti tipicamente britannico. (© Daily Mirror)



Apparso nel 1924 sulle pagine del settimanale Le Dimanche Illustré, Bicot fu creduto a lungo dai francesi un personaggio nazionale. Si trattava invece di una versione dell'americano Perry della serie Winnie Winkle creata due anni prima da Martin Branner. (© Editions Azur)

ma in banca la povera guardia ci fa una figuraccia. In un'altra occasione è capace di tirare un calamaio in testa al maestro, che così lo trattiene a scuola, per non essere insidiato all'uscita dall'antipatica amichetta **Bice Dinamite**; solo che quando poi esce in ritardo la ritrova lì puntuale, dov'è rimasta ad aspettarlo per mostrargli indispettita che ha un amichetto nuovo. Le storielle di Buster non sono caratterizzate, come accade talvolta nelle storie di monelli, da una qualche "morale", legata alla circostanza che il protagonista finisce per subire un castigo. E questo riesce particolarmente evidente in una lunga serie di tavole intitolate "Il diario di Buster", dove egli racconta appunto le sue gesta: ne emerge un umorismo quieto, magari non esilarante, ma tuttavia ugualmente divertente, che fa di Buster una serie umoristica insolitamente equilibrata.

E' un fatto: la figura del monello, più o meno buono e simpatico, ha un suo indubitabile fascino. Ne sanno qualcosa in Francia e Belgio, dove questa figura è rappresentata da esempi particolarmente significativi.


GEE TH' TEACHER GIVE US A TOUGH EXAMPLE FOR OUR HOMEWORK! CAN I HELP ME OUT WINNIE??
I'M SORRY I'VE GOT TO GO OUT NOW! ASK FAWTHAW TO HELP YOU PERRY!

Fratellino adottivo di Winn.e Winkle, il piccolo Perry era protagonista negli anni Trenta della pagina domenicale della serie dedicata alle sue stramberie in compagnia dell'allegra banda di ragazzini noti come Rinkey-dinks. (© Chicago Tribune-N.Y.News Syndicate)

Creato dal francese Louis Forton nel 1924, Bibi Fricotin è il protagonista di una lunga e fortunata serie di avventure che dal semplice e immediato umorismo degli inizi si sono progressivamente caratterizzate in senso psicologico. (© SPE)



Personaggi tra i più celebri del fumetto francese delle origini, Zig e Puce sono due divertenti giramondo in cerca di fortuna. In una avventura al Polo Nord, incontrano il pinguino Alfred destinato a divenire loro inseparabile compagno, autentica celebrità nazionale. Si tratta certamente di un avvenimento eccezionale anche perché i pinguini vivono soltanto al Polo Sud! (© Alain Saint-Ogan et Greg)

L'EREDITA' DI BICOT

Va detto innanzitutto che, a partire dal numero del 6 gennaio 1924, il settimanale *Le Dimanche Illustré* aveva cominciato a pubblicare le avventure di un monello chiamato **Bicot**, il quale aveva immediatamente riscosso uno straordinario successo. E anche se i francesi credevano - e lo credettero a lungo - che si trattasse di una loro creazione originale, si trattava invece di un personaggio statunitense. Bicot - di cui ci occuperemo in seguito - era infatti il nome appioppato a Perry Winkle, comparso il 2 aprile 1922 nella serie **Winnie Winkle** di Martin Branner. Il suo forte gradimento da parte del pubblico stimolò comunque gli autori locali,



che quello non potrà fare altrettanto perchè non ha gambe, sarà la schiena per me". Giunto ai piedi dell'albero, Bibi tolse la borsa degli utensili da un muratore che faceva la sesta poco lontano. Bibi rinunciò al suo progetto e si impossessò di un metro che aprì e presentò al vecchio calvo "Prenji, Coco, mordi la punta e misurerenno la

distanza che ci separa." Il boss non apprezzò lo scherzo e, dato che era più testardo che furbo, fece il seguente ragionamento "Questo servirà da antipasto e il resto sarà il pasto forte. E io, mentre pasto come una lettera nella bocca della cassetta Purtroppo Coco non tardò ad accorgersi che l'oggetto in legno smodato non era assimilabile. Il suo corpo prese la forma del metro. Imme-

ginato la gioia di Bibi davanti alla confusione del boss. "Le l'ho fatta, eh, scimunito! Ti stecca un po' quella forma geometrica. Ma, credimi, si adatta abbastanza bene al suo genere di fisico E poi, così mi risparmi più facile riportarti al tuo padrone. Tenete, signor indù, ecco un nuovo sistema per incantare i serpenti Vi rendo il vostro bene." "Di-

sgraziato," mugolò Pizzacoli, "non riconosco più il mio povero Coco." "Pensate per caso che l'abbia appiattito con un ferro da stiro? No, non sono tanto barbaro, signor indù. Volevo misurarlo, semplicemente. Ora, sono pronto a scommettere da here se non è lungo un metro esatto dalla testa alla coda o dalla coda alla testa Potete verificare, se volete."

sensibilizzandoli al personaggio "monello". Fu così che il disegnatore Louis Forton inventò per il settimanale *Le Petit Illustré* il monello buono **Bibi Fricotin**, apparso la prima volta nell'ottobre 1924. Forton era il collaudatissimo autore della celebre serie **Les Pieds Nickelés**, che per essere un po' troppo graffiante gli aveva procurato qualche guaio. Egli l'abbandonò dunque momentaneamente, dedicandosi a Bibi Fricotin, nel quale riversò un certo spirito autobiografico. Se all'inizio si presentava come un orfano dalle propensioni disoneste, ben presto esso fu modificato in senso positivo e divenne un intrepido monello le cui avventure vanno sempre a finir bene.

Forton ne fece un ragazzo buono, aperto, intelligente e pieno di iniziative. Una sua lunga avventura, ad esempio, lo vede coinvolto in un autentico giro del mondo e questo gli permette di affrontare avvenimenti classici dell'avventura dimostrando il suo coraggio e uscendone sempre trionfatore. Un insieme di doti positive che hanno fatto continuamente apprezzare il personaggio, tanto che esso fu continuato da Pierre Lacroix anche dopo la morte di Forton, avvenuta nel 1934, fino agli anni Settanta.

Personaggi non molto diversi, sempre francesi, sono anche **Zig et Puce**, creati da un altro celebre autore, Alain Saint-Ogan. Costui li pubblicò per la prima volta il 3 maggio 1925 su *Le Dimanche Illustré*. A differenza di Bicot, che proveniva dall'America, l'esile Zig e il rotondo Puce vi si recano in cerca di avventure, con la segreta speranza di diventare milionari. A questi due bambini, avidi di percorrere l'immenso mondo, Saint-Ogan ha dato un compagno inatteso e certamente insolito nei fumetti: il pinguino **Alfred**, una mascotte che ha incontrato un successo immenso. E' stato uno dei più importanti personaggi dei fumetti che abbia dato il proprio nome a prodotti commerciali di ogni genere; e attualmente il "Premio Alfred" - un pinguino di porcellana - è l'ambito riconoscimento annuale che la critica francese assegna alle varie categorie di autori di fumetti. **Zig e Puce**, intraprendenti per natura, vivono esaltanti avventure nei posti più remoti della

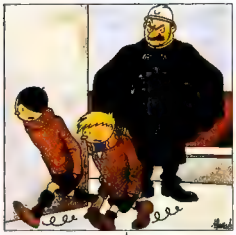
Terra e perfino nello spazio e nel XXI secolo. Ma questa serie ha anche altri importanti valori. Secondo la critica, Saint-Ogan è stato un innovatore nel modo di narrare a fumetti: li ha svincolati da forme narrative ormai invecchiate, che caratterizzavano in quegli anni il fumetto americano. E' la prima volta, per lo meno in Europa, che l'avventura a briglia sciolta si sviluppa su pagine settimanali, nelle quali oltre tutto - e ancora per la prima volta - c'è un humour che deriva dai dialoghi, dalle situazioni quotidiane, e da macchine fantastiche che si possono fare risalire tanto alla fantascienza quanto alla mitologia.
Parenti stretti, anche se meno aggressivi, di **Bibi e Bibò**, sono invece **Quick et Flupke**, due buffi monelli di Bruxelles pubblicati il 23 gennaio 1930 su *Le Petit Vingtième*, il supplemento settimanale del quotidiano *Le Vingtième Siècle*. Il loro autore, Georges Rémi, si firmava con lo pseudonimo di Hergé ed è soprattutto famoso per il personaggio di **Tintin**.

Il personaggio di Tintin, creato nel 1929 dal belga Hergé, ha dato il nome a una delle più celebri riviste di fumetti nata il 26 settembre 1946. (© Éditions du Lombard)

Un'altra fortunata serie dedicata da Hergé ai bambini è quella di Jo, Zette et Jocko. In compagnia della simpatica scimmia Jocko, i due fratellini Jo e Zette vivono delle semplici ma avvincenti avventure. (©Editions Casterman)







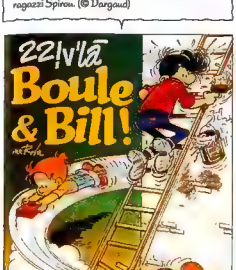
Quick e Flupke sono due buffi monelli di Bruxelles attraverso i quali Hergé conferma la sua predilezione per il mondo dei bambini, vittime della presunta superiorità di quello degli adulti. (© Éditions Casterman.


IL GIORNO DOPO, TRASCORSA UNA NOTTE TRANQUILLA...
ANDREMO A VISITARE OGGI LA NOSTRA FATTORIA MODELLO, E FORSE SAPREMO SE CI SONO NOVITA'...
CHE BEL PAESE E' QUESTO! CHISSA' PERCHE' I SUOI ABITANTI NON VANNO D'ACCORDO...

Apparsa in Italia sulle pagine del Corriere dei Piccoli, La combriccola è una banda cosmopolita e ben assortita di ragazzini sempre pronti a cacciarsi nei guai. Creata nel 1962, La combriccola vive delle lunghe e divertenti avventure molto ben sceneggiate da Jean Roba. (© Dargaud)

Quello di Quick e Flupke è un mondo tipicamente infantile, nel senso che è visto attraverso i loro occhi. Le loro storielle, tutte concluse nel giro di una pagina, al massimo due, mettono sistematicamente in evidenza l'oppressione esercitata sul bambino da parte di insegnanti, genitori o vigili, cosicché le loro "monellerie" sono un modo di liberarsi da questo insopportabile giogo. Molti anni più tardi, quando era ormai una celebrità in patria, Hergé creò un'altra serie sui bambini, **Jo,**

In coppia con l'irresistibile cocker Bill, il simpatico Boule è protagonista di una serie di grande successo creata da Jean Roba nel 1960 per il settimanale per ragazzi Spirou. (© Dargaud)



Zette et Joko. Il terzo nome corrisponde a un simpatico scimmiotto che accompagnava fratellino e sorellina. Comparse direttamente in volume, le avventure di Jo e Zette sono una serie davvero affascinante. Si svolgono sullo sfondo degli ambienti classici dell'avventura: le foreste tropicali, l'Africa piena di mistero, o lo spazio-tempo della fantascienza, con tanto di scienziati pazzi e di voli in astronave. L'ultimo dei personaggi bambini famosi sbocciati nell'area produttiva francofona, ancora in Belgio, è stato creato da Jean Roba con la serie **Boule et Bill**, comparsa a partire dal 1960 sul settimanale per ragazzi *Spirou*. Si potrebbe dire che l'oggetto di questa serie sono i giochi con le biglie, i dolci, i giocattoli, le festicciole. Insomma, gli argomenti di fondo di una qualunque serie incentrata sui bambini. Solo che in questo fumetto non c'è la carica dirompente che spesso le caratterizza. **Boule** sa giocare e divertirsi, beninteso, come tutti gli altri bambini, senza essere però il terrore dei vicini, l'incubo dei genitori, la preoccupazione dei commercianti, la spina nel fianco dei vigili e via di seguito. Se all'inizio Boule aveva in effetti un po' questo carattere, è andato poi rapidamente cambiando, divenendo più calmo e ragionevole, dedicandosi perfino alla lettura in un angolo del salotto e lasciando invece sempre più spazio al simpatico **Bill**, un adorabile cocker che spesso è il vero protagonista delle storie.



Boule e Bill sono forse la coppia più affiatata del mondo dei bambini a fumetti. Pur combinando di tanto in tanto qualche guaio, il loro principale divertimento consiste nel giocare insieme, passatempo nel quale la loro fantasia non ha limiti. (© Dargaud)

Al mondo dei bambini, peraltro, Roba porta un grande affetto, tanto che ha creato un'altra serie, **La combriccola**, traduzione italiana di **La ribambelle**. Nata essa pure su *Spirou*, dove è apparsa nel 1962 con testi di autori anche diversi da Roba, La combriccola si fa apprezzare specialmente per il gran senso dell'avventura che caratterizza le vicende, pur umoristiche, di una numerosa banda composta da **Pippo**, **Arcibaldo**, **Clementina**, il negretto **Dizzi**, i due cinesini fratelli **Mabuchi** e **Chicuci**. La serie delle loro avventure si apre con la lunga lotta che devono sostenere perché un bieco miliardario non acquisti - allo scopo di farne un'area edificabile - il terreno abbandonato che è il favoloso scenario dei loro giochi, e che essi hanno riempito di ogni meraviglia, trabocchetti compresi. In seguito, però, le avventure della Combriccola si estendono ai principali temi del mistero e dell'avventura, sicché a un certo momento si vedono questi bambini

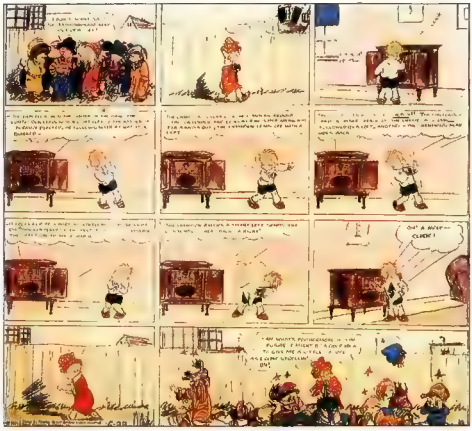


accompagnati da un professore un po' tocco, che però fa assaporare loro il fascino dell'avventura conducendoli su un'isola perduta, tra paesaggi esotici e a contatto con i cannibali. E in più, ciò dà modo a Roba di esibire tutto un bestiario affascinante: fiere, coccodrilli o animali estinti come i dinosauri. Quelli della Combriccola sono racconti lunghi nei quali si respira in pieno l'aria delle grandi avventure vissute nel cortile o nel giardino di casa. Il che dà un sapore del tutto particolare ai fumetti sulle bande di ragazzini, i quali, a dire il vero, hanno una lunga storia.

Creato nel 1919 da Percy Crosby, Skippy è tra i primi protagonisti di una serie tutta incentrata sulle avventure di una banda di ragazzini. L'umorismo del fondo amaro delle storie fa di Skippy più un epigono della cattiveria grottesca di Yellow Kid che della solarità burlona di Bibì e Bibò. (© King Features Syndicate)



Il piccolo Jackie Cooper è l'interprete della versione cinematografica delle avventure di Skippy. Il film diretto nel 1931 da Norman Taurog vinse l'Oscar per la miglior regia.



LE BANDE, OVVERO MOLTA BRIGATA, VITA BEATA

Il primo fumetto a mettere in campo una banda di ragazzi fu quello che, dal nome del protagonista, fu intitolato **Skippy**. Ne era autore lo statunitense Percy Crosby, che lo pubblicò per la prima volta nel 1919 su una rivista umoristica intitolata *Life*. Ma la popolarità rapidamente conseguita dal personaggio indusse l'autore ad accettare l'offerta del potente King Features Syndicate per la distribuzione sui quotidiani. Skippy è una serie un po' anomala, per lo spirito che l'anima, senz'altro diverso da quello puramente umoristico che caratterizzava i fumetti di quel periodo, specie quelli con bambini come protagonisti. Al fondo di Skippy c'era una certa filosofia triste. Malvestito, coi pantaloncini e una giacca troppo grandi, un berretto a quadri in testa, Skippy è il capo di una squadra di teppistelli di quartiere, le cui vicende sono umoristiche - e fra l'altro anche ben disegnate - però di un umorismo dal fondo amaro. Il modo di agire, suo e degli amichetti **Sooky Wayne** e **Sidney Saunders**, è improntato a una certa acredine, a un senso di rivolta. In un certo senso, Skippy è più un epigono della cattiveria grottesca di **Yellow Kid** che della solarità burlona di **Bibì** e **Bibò**. Ciò si rileva specialmente nel suo modo di strumentalizzare i compagni per conseguire il proprio interesse. Insomma, sotto le spoglie di quel bambinetto di una decina d'anni sembra battere più il cuore di un adulto egocentrico che quello di un bambino occupato dal gioco. Ma forse proprio queste caratteristiche, tutto sommato infrequenti nei fumetti del tempo, costituirono un elemento di successo: in effetti, nel 1931 la striscia ebbe una trasposizione cinematografica che portò fortuna a tutti coloro che vi parteciparono. I due sceneggiatori, Norman Z. McLeod e Joseph Mankiewicz,

divennero in seguito importanti registi; l'interprete di Skippy era Jackie Cooper, che questo ruolo rese famosissimo; e il regista del film, Norman Taurog, ebbe nello stesso 1931 l'Oscar per la migliore regia, il primo e unico attribuito a un film tratto dai fumetti.

La più autentica combriccola di monelli appare tuttavia in una striscia incentrata su un personaggio che non era nemmeno il titolare della sua striscia: si chiamava Perry Winkle, l'abbiamo già incontrato col nome francese di Bicot, e come tale era fratello di **Winnie Winkle**, una giovane impiegata. La striscia era stata creata da Martin Branner nel 1920 per il News-Tribune Syndicate, ma il 22 aprile 1922 Winnie presentava felicemente il suo "fratello adottivo" Perry. Costui, insieme a un'allegra banda di monelli, i **Rinkey-dinks**, ne combina di tutti i colori, e se all'inizio i due "fratelli" comparivano insieme, ben presto a Perry furono riservate le tavole domenicali, che divennero così in pratica una vera e propria serie autonoma. Per i ragazzi del tempo, quei personaggi furono un vero e proprio divertimento, una specie di sostituto capace di combinare sulla carta quelle marachelle divertenti che nella realtà erano loro negate. Le avventure della banda sono le solite che coinvolgono i bambini: giochi sportivi, specialmente l'amato baseball, beghe coi negozianti del quartiere, scherzi ai danni delle guardie, incidenti che capitano quando ci sono di mezzo gli animali, in special modo zuffe tra cani e gatti. Ma quel che rende ancora oggi affascinante questa serie è il senso gioioso che spira dall'agire di questi monelli, l'impressione di assoluta libertà da tutte le costrizioni che condizionano la vita dell'adulto.

Lo scatenato Perry è il fratellino di Winnie Winkle. In compagnia dell'allegra banda dei Rinkey-dinks ne combina di tutti i colori, facendo spesso dannare la sorella. (© Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate)


SO!! THAT'S WHAT YOU DO WITH THE CLOTHES I BUY YOU, HEY?! GIVE THEM AWAY TO RAG-MUFFINS!! TAKE THAT BUNDLE OF RAGS OFF THIS INSTANT!!!
AW GEE WHIZ! I CAN'T PLAY BALL IN THEM OL' SISSY CLOES!!
SISSY CLOTHES EH?!! I'LL GIVE YOU SOMETHING YOU'LL WEAR A LONG TIME. WHEN WE GET HOME!
WOTCHA DOIN' PERRY, MAKIN' A HOME RUN?
HA, HA
AW!!
SUNDAY
Bowdler
THAT WAS A WONDERFUL BIRTHDAY PARTY YOUR AND YOUR FATHER'S GAVE ME
IT WAS SUCH A NICE PICTURE WE SAW - BUT I GUESS YOU DIDN'T CARE FOR IT?
IT WAS ALL RIGHT
I DIDN'T MIND THE GRANDMOTHER AND GRANDFATHER DYING AND THE UNCLE FALLING OFF THE ROOF - BUT -
BUT WHY DID THE LITTLE DOG HAVE TO GET KILLED?

Sensibile e altruista, il tenero Annibale è il protagonista principale della serie Just Kids, creata da Ad Carter e apparsa nel 1923. (© King Features Syndicate)

Una tipologia molto simile anima le storie dell'altrettanto nota banda di **Annibale**, protagonista della serie **Just Kids** pubblicata in Italia su *Il Giornale di Cino e Franco* nel 1936, su *Pisellino* nel 1941 e ripresa anche dalle riviste *Linus* e *Sgt.Kirk* alla fine degli anni Sessanta.

Creata da Ad Carter e pubblicata la prima volta il 24 luglio 1923 per il King Features Syndicate come striscia quotidiana, dal successivo 20 agosto la serie apparve anche sotto forma di tavola domenicale. Le avventure di Annibale e dei suoi compagni sono probabilmente tra le più complete e articolate storie a fumetti sulle bande di ragazzini. Vi sono delineati con grande efficacia, infatti, vari tipi di monello, ognuno dei quali ha la sua precisa caratterizzazione e il suo ruolo in rapporto agli altri. Lo sfondo è quello dell'America dei buoni sentimenti, non ancora toccata né dalla depressione economica del 1929, né dalle ansie nevrotiche di tante strisce con bambini che si sarebbero avute nei fumetti in seguito. Qui regnano il tepore familiare, il sentimentalismo casalingo, la patetica ingenuità dei bambini. I personaggi principali sono Annibale, il cui nome originario è **Mush Stebbins**, il grassottello **Fatso Dolan**, sempre affamato e

pauroso, e l'ingenuo cinesino **Pat Chan**. Ma hanno lo stesso peso anche certi curiosi personaggi di contorno, come la mamma di Annibale, o uno stralunato nonnetto che circola velocissimo su pattini a rotelle, tenendo precariamente in braccio un pericolante nipotino. Senza dimenticare lo spazzino sempre allegro che canta a squarciagola canzonette e melodie, o la guardia bonaria che è per i bambini più un padre affettuoso che un arcigno rappresentante dell'autorità. In quest'atmosfera paciosa, le imprese più rischiose dei piccoli eroi non andavano oltre il marinare la scuola o lo scroccare qualche cioccolatino al droghiere. Ma in seguito la striscia cambiò tono, arricchendosi di suspense, con episodi che vedevano la banda coinvolta in vere e proprie avventure: sorridenti sì, ma ricche di colpi di scena e di personaggi tipici del fumetto avventuroso, come cinesi infidi, pirati rapitori e così via. Nelle storie di Annibale si avvertiva una forte suggestione poetica, derivante dal fatto che Ad Carter vi aveva profuso a piene mani i ricordi della propria infanzia oltre, probabilmente, la propria sentita nostalgia per un tempo lontano che non sarebbe più ritornato. Altro elemento affascinante è il disegno: i personaggi sono raffigurati con un tratto spigoloso, che però ha ugualmente una sua strana dolcezza, perché si tratta di un segno pulito, senza

Tra le più celebri bande di ragazzini dei fumetti spicca l'allegra combriccola degli Inquinati, una serie apparsa nel 1958 sulle pagine del Daily Mirror in aperta concorrenza con i Peanuts di Schulz pubblicati sul Daily Sketch. (© Daily Mirror, Ltd.)

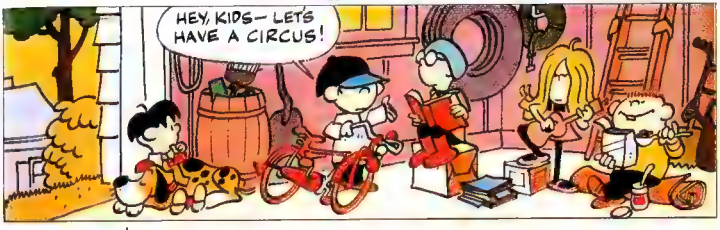

ZAPP
FINITO E GIOCO!!
CAMARICA
ZAPP
FINITO GIOCO!
E.T. MATTOW?
BENVENUTI A BORDO, SIGNORE E SIGNORI! VI PARLA IL VOSTRO COMANDANTE...
CAPITANO TIGER!
POTETE SLACCIARE LE CINTURE, MA DOVRETE RIMANERE AI VOSTRI POSTI...
STIAMO VOLANDO A QUOTA 10000
VELOCITA' ORARIA DI 8000 CHILOMETRI CONVENTO DI CODA
L'ATTERRAGGIO E' PREVISTO ALL'AEROPORTO DI CHICAGO ALLE 8.30 ORA LOCALE...
AUGURO BUON VIAGGIO A TUTTI...
TRANNE A QUEL PASSEGGERO DEFICIENTE CHE SE NE STA SULL'ALA!

Nelle semplici ma divertenti storie della banda di Brancaleone la fantasiosa creatività dei bambini è molto ben raccontata. (© King Features Syndicate)

pesanti ombreggiature ed elegantemente stilizzato. Forse proprio per queste caratteristiche la serie, pur non riscuotendo mai un successo travolgente, ha però avuto sempre affezionati estimatori e ha continuato ad apparire regolarmente fino alla morte dell'autore, avvenuta nel 1957.

Dovevano passare diversi anni prima che nel fumetto comparisse di nuovo una serie veramente valida e divertente incentrata su una banda di ragazzini. E nemmeno poi nella patria dei comics, gli Stati Uniti, bensì in Inghilterra, che peraltro è sempre stata una forte produttrice di fumetti.

Il 10 febbraio 1958 Dennis Collins, su testi di Ben Witham, iniziò sul *Daily Mirror* la pubblicazione di **The Perishers**, che voleva essere la risposta al successo che riscuoteva, sul concorrente *Daily Sketch*, la serie statunitense **Peanuts**, della quale parleremo più avanti. In realtà, ne era un'eco un po' pallida, anche perché era diverso il tipo di impostazione, visto che qui l'oggetto voleva essere proprio la monelleria dei bambini: non a caso "perishers" significa distruttori. Quando però, poco dopo, i testi furono affidati al nuovo soggettista Ed Dodd, la striscia si rivelò molto efficace e riscosse un ottimo successo. Dodd diede il massimo rilievo al monello **Wellin'ton**, che Collins caratterizzò con un tipico berretto da cacciatore. Egli vive in un tombino insieme al grosso e simpaticissimo cane da pastore **Boot**, protagonista quanto lui della striscia: insieme i due capeggiano una banda di autentici scavezzacolli, dalla bambina terribile **Plain Jane** a **Fiscal Yere**, da **Tatty Oldbit** a **B.H. Calcutta**. Le loro sono imprese simpaticamente violente e turbinose, piene di vivacità e di ritmo: lotte fra bande, ambienti periferici desolati, giocattoli sgangherati, come ad esempio carrettini costruiti dai ragazzi stessi o armi fatte con ventose per lavelli e altre trovate del genere, ricche di verve e di fantasia. Tutti elementi di suggestione che hanno decretato alla striscia un forte successo in



Ribattezzato Brancaleone in Italia, il simpatico Tiger è l'indiscusso leader di una agguerrita banda apparsa nel 1965. (© King Features Syndicate)

patria, accentuato poi dalla pubblicazione negli Stati Uniti, che di solito sono una efficace cassa di risonanza internazionale. Se ne è sentita l'eco anche in Italia, dove Wellin'ton - in Italia Wellington degli Inquinati - è comparso nel 1968, sulla rivista *Eureka* e sui suoi supplementi.

Perché si riaffacciasse nelle strisce statunitensi un'altra banda di bambini, doveva arrivare il 1965, anno di nascita di **Tiger**, pubblicato in Italia con il nome di **Brancaleone** sul *Corriere dei Piccoli*, creato da Bud Blake per il King Features Syndicate. Si trattava ancora di un tentativo di imitare i Peanuts, ma ben presto la striscia trovò una sua più precisa collocazione. Brancaleone è un ragazzino connotato da un berretto da baseball perennemente sugli occhi e da un maglione troppo grande per lui. Alla banda appartengono, fra gli altri, la sua sorellina **Punkin-Head**, **Julian**, secchione e antipatico, l'estroverso e robusto **Hugo**, la dinamica **Suzy** e il cagnolino **Stripe**. A rendere divertente Tiger sono le storielle incentrate in maniera sempre abbastanza azzeccata sulle innocue monellerie tipiche dei bambini, sui loro sogni disancorati da qualsiasi realtà, sulle loro riflessioni talora al limite del surreale. Se talvolta Bud Blake ha anche affrontato qualche timido accenno alla critica sociale, tuttavia sono appunto le fresche trovate tipicamente "da bambini" a rendere più valida la serie, che, assicurano le note pubblicitarie dell'editore, è basata proprio sull'osservazione diretta di quanto succedeva nelle bande dei figli dell'autore e dei loro amichetti. Potrebbe anche essere vero, perché i bambini e le loro divertenti ingenuità si assomigliano ovunque. Certo, ai vari meriti del fumetto di Blake, sempre rilassante e gradevole, va aggiunto anche il disegno, molto pulito, molto funzionale, e figurativamente assai simpatico a prima vista.

Una caratteristica che, salvo rare eccezioni, contraddistingue le serie aventi come oggetto una banda di ragazzini è che non vi compaiono quasi mai gli adulti. A giudicare semplicemente dal fumetto, si ha l'impressione che questi bambini siano abbandonati a se stessi, quasi che fossero degli orfani. Ma è solo un'impressione, naturalmente, perché in realtà la categoria degli orfani nel fumetto esiste eccome. Solo che, quando tale condizione è presente, essa viene chiaramente sbandierata, fino a diventare uno degli elementi portanti della storia.

(© Corriere dei Piccoli)

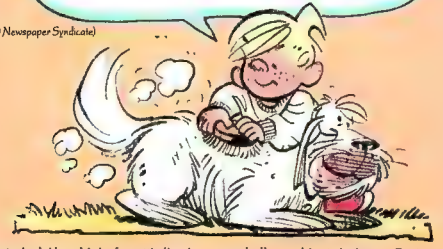


I PICCOLI GRANDI EROI DEL CORRIERINO

Oltre a far conoscere i primi eroi del fumetto statunitense, il *Corriere dei Piccoli*, da sempre chiamato con affetto "Il Corrierino", inaugurò dalla sua nascita una vera e propria via italiana al fumetto.
Il caposcuola storico di questa tradizione va senz'altro considerato Antonio Rubino, un disegnatore elegante e fantasioso in gran parte responsabile della sostituzione dei balloons con i versetti in rime baciate, ma al quale il fumetto italiano è debitore di alcuni personaggi davvero singolari. **Quadratino**, apparso nel 1910, è un bambino con la testa quadrata, che di volta in volta cambia forma a seconda delle marachelle combinate: come quella volta in cui "attraverso un finestrino / cerca scampo Quadratino / e adagin pel foro angusto / fa passar la testa e il busto. / Ma lo sforzo gli è fatale: / la finestra è esagonale / gli ha fornito i connotati / di un poligono a sei lati!". Per fortuna ci pensano sempre **Mamma Geometria**, **Nonna Matematica** e **Zia Algebra** a rimettere tutto a posto. **Pino e Pina**, dello stesso anno, sono due fratellini birichini che non riescono mai in nessun modo ad arrivare in tempo a scuola. **Lola e Lalla**, apparse nel 1913, sono due bambinette: l'invidiosa Lalla fa sempre un mucchio di dispetti a Lola che tuttavia alla fine ne trae sempre un vantaggio. **Pierino**, nato nel 1921, è un monello capace di tutto pur di disfarsi di un suo burattino che gli sta antipatico e dal quale, però, non riesce mai a separarsi. Fra le tante creazioni di Rubino, un piccolo capolavoro di eleganza e di arguzia è **Il collegio La Delizia**, del 1913, in cui confluiscono umorismo, ricordi letterari, parodia e satira di costume.

UN CANE PER AMICO

(© Field Newspaper Syndicate)



Nelle storie dei bambini a fumetti gli animali sono spesso compagni di giochi e avventure e non di rado arrivano a rubare la ribalta ai loro "padroni", come nel caso di **Snoopy** con **Charlie Brown**. **Zig e Puce** girano il mondo insieme al pinguino **Alfred**, **Jo e Zette** fanno altrettanto con una scimmietta di nome **Joko**, mentre il fantasioso **Calvin** ha addirittura al suo fianco la tigre **Hobbes**. Ma sono soprattutto i cani, nei fumetti come nella vita, gli amici più fedeli e inseparabili. Già uno dei primi personaggi famosi, **Buster Brown**, era caratterizzato dall'immancabile presenza del divertente **Tige**, un bulldog dotato di parola e capace di rotolarsi per terra dalle risate per le marachelle combinate insieme a Buster. Anche **Little Jimmy** agisce in coppia con un buffo cagnolino che potrebbe benissimo essere scambiato, per la sua strana forma, per uno sgabello.
Il rapporto cane-bambino nei fumetti è dunque un vero e proprio archetipo narrativo sin dalle origini.
Una categoria del tutto particolare è quella dei piccoli amici dei numerosi "orfanelli", spalle decisamente con maggiori responsabilità affettive verso i loro padroni rispetto agli altri cani. Il simpatico **Sandy** ha la stessa espressione di **Little Orphan Annie** dagli "occhi vuoti"; **Little Annie Rooney** è accompagnata dal piccolo **Zero**, mentre **Rusty Riley** divide il suo amore per i cavalli con il tenero fox-terrier **Flip** e il melanconico **Dondi** quella per il baseball con **Queenie**.
Bambini più fortunati, con solide famiglie alle spalle, possiedono come **Totò Tritolo**, ad esempio, il loro bravo cane: che però, tonto e imbranato com'è il pelosissimo **Ruff**, è molto spesso spunto per gags o vittima a sua volta di scherzi, piuttosto che un vero personaggio di carattere. Mentre, al contrario, il **Boot** che è proprietà di **Wellington** nella serie degli **Inquinati** è un cagnone arruffato che partecipa attivamente a birichinate e giochi, e grazie alle sue dimensioni può anche prestarsi a fare l'animale da soma.
Disposizione alla complicità, dunque, che ritroviamo puntuale in parecchi altri



(© New York Sun)

ri, stile scintillante. Alla fine della storia quel collegio troppo "anarchico" crollerà e al suo posto sorgerà una villa chiamata significativamente Il Dovere. E ancora **Italino**, **Kartoffel Otto**, **Pippotto e il caprone Barbacucco**, **Rosaspina**. Con le decine di personaggi prodotti, Rubino rappresenta simbolicamente tutta la storia del *Corriere dei Piccoli*, durante la quale sono stati davvero moltissimi i personaggi bambini che ne hanno occupato le pagine.

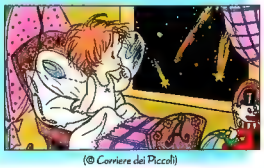


(© Corriere dei Piccoli)

Oltre a **Bilbolbul** di Attilio Mussino, del quale abbiamo già parlato, vanno ricordati i piccoli eroi dei primi anni Dieci: **Pertichino** di Filiberto Scarpelli, **Schizzo** di Attilio Mussino. Negli anni Venti, **Cola** di Guido Moroni Celsi, **Bice e Bauci** di Mario Pompei. Durante gli anni Trenta ci furono **Centaurino** di Vittorio Cossio, **Formichino** di Roberto Sgrilli, **Trilli e Trulli** di Gustavino.

Negli anni Quaranta, ecco **Pin Focoso** di Walter Molino, **Martin Muma** di Pier Luigi De Vita, **Mimmo** di Giovanni Manca, **Pinotto e Zanzipù** di E. Zuffi. Con gli anni Cinquanta compaiono anche personaggi insoliti, come il piccolo pellerossa **Háyawatha** di Antonio Canale e Roy D'Amy, **Scuterino** di Roy D'Amy, **Luccichino** di Carlo Bisi, con l'elefantino **Farfarello**, la leggiadra **Alibella**, una bimba dalle ali di farfalla, di Grazia Nidasio.

Si tratta di un elenco in apparenza arido che permette tuttavia di documentare quanti autori - e di quale livello - abbiano lavorato sul *Corriere dei Piccoli*. Il che dimostra ancora una volta come gli si debba in fondo perdonare l'"errore" dell'eliminazione delle nuvolette, l'ultima testimonianza del quale è una storia di **Gennarino Tarantella** realizzata da Carlo Squillante e pubblicata il 7 aprile 1977.


(© Corriere dei Piccoli)



(© Chicago Tribune)

cani appartenenti a bambini. **Macchia** di **Brancaleone**, ovvero lo Stripe di Tiger, è un bastardino che partecipa felice alle scorribande di tutto il gruppo e non di rado concorda giudiziosamente con le sue elucubrazioni filosofeggianti. E anche **Tom**, che è il cane di **Pippo, Palla e Pertica**, è spesso così partecipe delle loro avventure che non si ha nessuna difficoltà a considerarlo una specie di quarto personaggio, integrale complemento dell'ameno terzetto.

E' questa una sfumatura, nel ruolo del cagnolino, che lo porta talora ad essere un vero e proprio comprimario, in un modo o nell'altro. **Dodo e Cocco**, per esempio, sono rispettivamente appunto un cane e un lattante, ambedue col nome in ditta, cioè contitolari della serie: ma tanto Dodo è un bulldog pacioccone, responsabile e disponibile, tanto Cocco è un bimbo tremendo, pronto a combinargliene di tutti i colori. Anche la graziosa **Marine** è sempre accompagnata dal suo **Pepito**: piccolo di statura, di razza del tutto fantasiosa, dalla testa nera, il corpo bianco così come gli occhi. E con quale caratterino! Un vero e proprio bastian contrario che su tutto vuol dire la sua e la dice. In realtà non la "dice", perché la pensa soltanto, come succede spesso per questi "animali parlanti".

(© U.F.S.)



C'è ad esempio anche il candido fox-terrier di **Tintin**, l'intrepido **Milù**, che è per lui un vero e proprio compagno d'avventura, con una psicologia ricchissima di sfumature antropomorfe. Ora è astuto, perfino capace di togliere dai guai lo stesso Tintin; ora magari è un po' pauroso, altre volte è semplicemente una stordita bestiola. Ma sono tutti atteggiamenti che lo rendono simpatico e "personaggio" a tutti gli effetti. Tale e quale a **Bill**, l'amabile cocker di **Boule** nella serie omonima, incentrata proprio sulle tenerezze e sull'amicizia fra il bambino e il cane. Il quale anzi è andato acquisendo nel tempo una vera e propria autonomia in quanto personaggio. Del resto, non è lo stesso destino capitato a **Snoopy**? Comprimario a tutti gli effetti da sempre della banda filosofeggiante costituita da Charlie Brown e dai suoi amici, Snoopy non è mai stato vittima, ad esempio, di scherzi, ma sempre fiero e indipendente. Sognatore incallito - chi non lo ricorda a fantasticare a pancia in su in cima al canile? -, attento, sensibile, sottile ragionatore, appartiene anche lui alla categoria dei cani che non parlano ma pensano soltanto. Solo che il suo è un caso del tutto a parte: perché infatti scrive romanzi e poesie! E certamente, come esistono cani da guardia o da caccia o da compagnia e altre categorie, per lui bisognerebbe forse istituire quella nuova dei cani intellettuali.



La più celebre orfana del fumetto ha questo requisito già scritto a chiare lettere nel titolo della serie. Si tratta appunto di **Little Orphan Annie**, personaggio creato da Harold Gray e comparso il 5 agosto 1924 sul *New York News*, destinato a costituire un vero e proprio fenomeno, e non solo in campo fumettistico. Questa eroina ebbe in effetti una quantità di riflessi anche in campo sociale, rivelando quale profonda suggestione possano esercitare sui lettori le storie a fumetti. Il fatto è che il filo conduttore fondamentale di Little Orphan Annie va a toccare le corde più nascoste del cuore umano: la sua è infatti una lunga storia di buon cuore e buoni sentimenti. Dopo un inizio umoristico, infatti, Harold Gray virò rapidamente al sentimentale, e questo decretò alla striscia un successo assolutamente inatteso. La piccola Annie è una trovatella fuggita dall'orfanotrofio, che va incontro a una quantità di avventure nelle quali ha a che fare con gente di ogni risma, inclusi vagabondi e delinquenti. Accompagnata dal cagnolino **Sandy**, e segretamente protetta dal ricchissimo **Warbucks**, riesce comunque sempre a scamparla, anzi ad affermare sistematicamente la sua personalità, la quale, nonostante lei sia una bambina, è quella di una matriarca dal carattere di ferro. Le sue avventure sono strutturate in modo che, da una parte, esse toccano il cuore, accontentando così gli spiriti semplici, e dall'altra il suo agire manifesta una chiara difesa dell'onore e dell'orgoglio. In tal modo Annie difende l'idea che la vita è una battaglia, nella quale però la vittoria arride solo ai puri e ai coraggiosi: e se anche la vittoria vera e


Little Orphan Annie
OH, YEAH? SO JUST 'CAUSE I'M OLD ENOUGH TO VOTE, BUT NEVER GROW UP, I'M A MIDGET, EH? THAT'S WHAT YOU THINK! LISTEN, PAL! RIGHT NOW YOU'RE LOOKIN' AT TH' SPIRIT OF ETERNAL YOUTH···· IT SEZ IN TH FINE PRINT!
DADDY WARBUCKS
PUNJAB

Creata da Harold Gray e apparsa nel 1924 sulle pagine del New York News, Little Orphan Annie è certamente uno dei personaggi-bambini di maggior successo prodotti dal fumetto statunitense. Tra i protagonisti principali delle sue storie spiccano il ricco Warbucks, segreto tutore della ragazzina, e il buffo cane Sandy, anch'esso disegnato con i caratteristici e piuttosto impressionanti "occhi vuoti". (© Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate)

propria non viene mai raggiunta in pieno, tuttavia lei le si avvicina sempre. In tal modo, fra l'altro, i lettori vengono sempre tenuti sulle spine e non si deve credere che la formula potesse stancare, perché il fumetto ha continuato per decenni, sempre con immutato successo, anzi con situazioni da manuale, secondo gli studiosi delle comunicazioni di massa. C'è stato ad esempio un significativo episodio: a solo un anno dall'inizio delle avventure di Annie, il 25 ottobre 1925, nella pagina quotidianamente dedicata ai fumetti, il *Chicago Tribune* si dimenticò di immettere la striscia di Annie. Apriti cielo! Telefonate, telegrammi, lettere: dov'era finita l'orfanella? La riccioluta bambina e il suo cagnolino, disegnati entrambi con i caratteristici "occhi vuoti" erano spariti? Si era creata una psicosi tale, che le linee telefoniche del giornale rimasero intasate, ed esso si vide costretto, il giorno successivo, a pubblicare addirittura in prima pagina le scuse per l'incidente tecnico, promettendo che una cosa simile non si sarebbe mai più ripetuta. Davanti a un'adesione del genere da parte del pubblico, i sociologi hanno


OH, CIELO, VIENI SANDY, ADESSO POSSIAMO REGOLARE I CONTI CON JANSY PER IL VITTO E PER L'ALLOGGIO. E' PROPRIO BELLO TORNARE A SENTIRSI INDIPENDENTI EH, SANDY?
ARF!
HAROLD GRAY

In compagnia dell'inseparabile cane Sandy, Little Orphan Annie è protagonista di una lunga serie di avventure tutte giocate sui buoni sentimenti e sul suo carattere di potenziale matriarca: un cocktail narrativo che fece dell'intraprendente orfanella una delle eroine preferite dai lettori statunitensi negli anni Trenta. (©Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate)

Nata sull'onda del grande successo di Little Orphan Annie, la piccola Betty, come fu chiamata negli anni Quaranta in Italia Little Annie Rooney, riuscì a conquistarsi le simpatie del pubblico grazie ai sensibili testi di Brandon Walsh e al morbido disegno di Darrell McClure. (© King Features Syndicate)



Nel 1982 il regista John Huston portò sugli schermi la storia di Little Orphan Annie, basata su un musical di grande successo a Broadway. Nonostante l'impegno produttivo e un cast di grande livello, "Annie" non riuscì a rinverdire il successo delle prime due versioni cinematografiche dell'orfanella più celebre dei fumetti.

tentato un'interpretazione: secondo loro, se da una parte è importante il disegno di Harold Gray, semplice ma drammatico, e quindi di grande effetto suggestivo, dall'altra è altrettanto importante la struttura delle trame, perché spesso i personaggi, direttamente e indirettamente, esprimono idee politiche conservatrici, e quindi corrispondono a stereotipi umani e sociali e proprio per questo sono capaci di trovare adesione presso un ampio strato di lettori.
Sia come sia, **Little Orphan Annie** è stato uno dei cinque fumetti di maggior successo di tutta la storia dei comics. Dalle sue avventure furono tratte una quantità di campagne pubblicitarie, una lunghissima serie radiofonica e due film. Nel 1982 un grande del cinema hollywoodiano, John Huston, ne trasse un terzo film, basato a sua volta su una commedia musicale di grande successo a Broadway. In senso strettamente cinematografico, non si trattò di un grande film, ma ebbe il merito di risvegliare ancora una volta l'interesse per il personaggio. Tanto che ne fu tratto un romanzo, mentre il nome di Annie tornava ad apparire su una quantità di prodotti d'ogni genere e, per un certo tempo, la realizzazione grafica della striscia veniva affidata al grandissimo disegnatore Leonard Starr, celebre autore per suo conto dell'apprezzabile **Mary Perkins**.



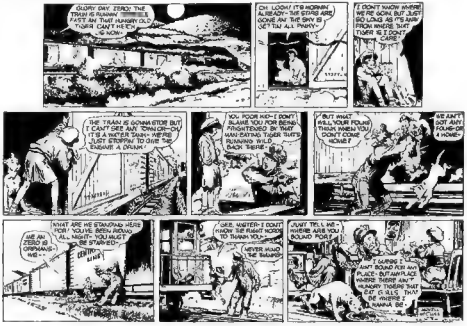
Little Annie Rooney e l'inseparabile Zero. (© King Features Syndicate)

Come spesso succede, l'aver capito che il "fascino discreto degli orfanelli" era un'idea vincente indusse anche le altre agenzie a passare alla riscossa. Ecco dunque apparire il 10 febbraio 1929 per il King Features Syndicate la copia carbone della piccola Annie, vale a dire **Little Annie Rooney**, ribattezzata in Italia negli anni Quaranta **La piccola Betta**. Il personaggio dovette subire un po' di rodaggio e passare per diverse mani prima di funzionare alla perfezione. Comunque, nel 1930 approdò a un disegnatore dal segno dolce ed elegante, Darrell McClure, e da allora il seguito popolare fu convinto e durevole, davvero un successo. Anche questa Annie è un'orfanella, con la frangetta sugli occhi, i capelli neri infiocchettati e le calze bianche, sempre in compagnia di un simpatico cagnolino di nome **Zero**. A differenza dell'altra Annie, però, questa bambina vive storie affidate a uno schema lineare e favolistico, basato principalmente sulle angherie che la piccola deve subire da parte di bieche istitutrici e loschi maneggioni, a caccia dell'eredità di Annie e di finanziamenti. Col passare degli

anni, il soggettista Brandon Walsh le diede una famiglia adottiva, i Robbins, uno dei cui figli, **Joey**, divenne quasi il comprimario di Annie: insieme, essi incontrarono a un certo momento anche uno strampalato avventuriero cinese, **Ming Foo** (**Ming Fu**), che assunse un rilievo tale da divenire poi protagonista di una serie a sé stante. Anche questa Annie ebbe la sua brava trasposizione cinematografica, nientemeno che con Mary Pickford. A ogni modo questa orfanella non raggiunse mai le vette eccelse dell'altra, e la sua produzione terminò definitivamente nel 1966.

Un'orfana del tutto particolare è **Ella Cinders**, nota in Italia dal 1935 come **Ella Parella**. Si tratta di una serie scritta da Bill Conselman e disegnata da Charles Plumb per il Metropolitan Newspaper Service, comparsa il primo giugno 1925. Ella Cinders è particolare per varie ragioni. Intanto, si tratta della prima volta in cui Hollywood appare come sfondo di una storia a fumetti. Poi si tratta di una chiara rielaborazione, in termini attuali, di una favola classica, quella di Cenerentola.

Il taglio cinematografico delle storie di Little Annie Rooney contribuì al successo della serie distribuita dal King Features Syndicate. (© King Features Syndicate)


GLORY DAY, ZERO! THE TRAIN IS RUNNIN' SMOOTH, FAST AN' THAT HUNGRY OLD TOWER CAN'T HELP BUT GET THERE ON TIME!
OH, LOOK! IT'S HORNIN' ALREADY - THE STORES ARE OPENIN' AN' THE SHOW IS GET'TIN ALL PAWKY -
I DON'T KNOW WHERE WE'RE GOIN', BUT JUST SO LONG AS IT'S AWAY FROM WHERE THAT TOWER IS I DON'T CARE!
THE TRAIN IS GONNA STOP BUT I CAN'T JUMP OFF! I'M ANNATHING OUR SUITS! JUST STOPPIN' TO GIVE THE ENGINE A DRINK!
YOU POOR KID - I DON'T BLAME YOU FOR BEING' AFRAID TO JUMP OFF! I'M RUNNING WILD EACH TIME I GET A DRINK!
BUT WHAT WILL YOUR FOLKS THINK WHEN YOU DON'T COME HOME?
WE AIN'T GOT ANY FOLKS OR ANY HOME!
WHAT ARE WE STANDIN' HERE FOR! YOU'VE BEEN ASKED ALL NIGHT - YOU MUST BE STARVED!
WE AIN'T ZERO AT ORPHANS - WE -
GEE, MISTER - I DON'T KNOW THE RIGHT WORD TO THANK YOU -
NEVER MIND THE THANKS!
JUST TELL ME - WHERE ARE YOU BOUND FOR?
SURE! WE AIN'T BOUND FER ANY PLACE - BUT ANYPLACE WHERE THERE AIN'T NO HUNGRY TUMMY THAT EAT IS ALL THAT WE INVITES I WANNA BE!
GEORGE ROSEN


IT TOOK COURAGE TO DO THAT, ELLA! YOU MAY HAVE DISCOVERED WONDERFUL NEWS!
OR TERRIBLE NEWS! I'M SURE I DON'T KNOW!
BUT KNOWING THE TRUTH ISN'T ALWAYS BEST, THE TRUTH IS ALWAYS SO PAINFUL! IT'S BUSIER TO HOPE FOR THE BEST, AND THEN CLIMB TO THAT HOPE!
SO I'LL JUST WAIT FOR SWITCHES TO COME HOME! THEN I'LL KNOW IF IT'S SO OUT AND BUY SOMETHING TO EAT!
AND I ALWAYS THOUGHT WORKING WOMEN WERE HARD-BOILED!
ENGINEER ? HMMM! I WONDER WHAT FRESH WOLD BE LIKE IF THERE WERE NO WOMEN AT HOME?
7-28-41

Sullo sfondo di una Hollywood da fiaba, Ella Cinders si muove come una novella Cenerentola, trascinata, come figliastra, da una famiglia che non l'ama e le procura grandi amarezze. (© United Feature Syndicate)

Ella Cinders vive infatti da figliastra in una famiglia che non l'ama e le procura grandi amarezze, soprattutto nel rapporto con l'arcigna **Ma**, la quale invece coccola le proprie due figlie, accidiose ed egoiste. L'unica consolazione della ragazza è il fratellino **Blackie**, che divide con lei ansie e speranze per un domani migliore. Una gran favola sentimentale, insomma, dai toni tipici della soap opera, e con i medesimi esiti zuccherosi. A un certo momento infatti Ella Cinders riesce a entrare nel mondo del cinema, e da quel punto la serie acquistò una larghissima popolarità, il suo nome fu richiesto per una quantità di prodotti e, alla fine, dalle sue vicende fu anche tratto un film. Un'altra interessante curiosità legata a Ella Cinders fu il fatto che per la prima volta nella storia dei fumetti - era il 1929 - venne fatto un sondaggio tra i lettori per consultarli sul futuro della loro beniamina: doveva sposarsi o continuare a fare del cinema? Nel 1932, poi, altra curiosità, fu istituito un premio fra i lettori - 500 dollari - destinato a chi avesse dato a Ella il miglior consiglio sul modo di spendere un milione di dollari! Altra notevole


THEY LEAVE BROADWAY ON AIR CUSHIONS AND COME BACK ON SPLINTERS! AND HERE I AM, READY TO START FOR HOLLYWOOD TOMORROW WITHOUT A FREIGHT CAR RESERVATION FOR THE RETURN TRIP!

Ella Cinders, la ragazza dai grandi occhi e dal viso di bambola, si lancia alla riscossa entrando nel mondo del cinema e sognando di diventare una star. (© United Feature Syndicate)

stranezza: nel 1930, un lungo romanzo su Ella Cinders scritto dallo stesso Bill Conselman fu mandato all'editore per via aerea, ma l'aereo cadde e le pagine ne uscirono malamente bruciacchiate. Pubblicate in facsimile, così come erano state recuperate, la pubblicità derivata al personaggio, per l'emozione suscitata dalla strana serie di circostanze, fu qualcosa di assolutamente incalcolabile.
Oltre alle orfanelle, hanno fatto capolino tra i fumetti anche degli orfani, senza peraltro riscuotere lo stesso successo delle ragazze. Il più interessante è probabilmente **Rusty Riley**, protagonista della serie omonima scritta da Rod Reed e disegnata da Frank Godwin a partire dal 26 gennaio 1948 per il King Features Syndicate. Rusty è un giovanetto, un quattordicenne che fin dal primo episodio fugge dall'orfanotrofio, insieme all'amato cagnolino, il fox-terrier **Flip**. Vagabondando qua e là, capita presso i Miles, la famiglia di un ricco allevatore di cavalli da corsa. Da quel momento le sue sono le avventure di un mozzo di stalla che finisce anche per fare il fantino e portare alla vittoria il focoso Bright Blaze. Un larvato idillio con **Patti**, figlia adolescente dei Miles, conforta anche la solitudine sentimentale di Rusty. Però al di là di tutto questo, la serie - che fu interrotta alla morte del disegnatore, nel 1959 - è notevole per gli splendidi disegni, di un realismo dolce e sereno, che descrivono una vita campestre idealizzata e romantica.
Altro orfanello è **Dondi**, lui pure titolare della serie omonima, varata il 25 settembre 1955 - testi di Gus Edson e disegni di Irwin Hanan Hasen - dal Chicago Tribune-New York News Syndicate. Dondi è un bambino italiano orfano di un soldato statunitense, ma adottato da una famiglia americana. Un aspetto interessante della sua vicenda è che essa si impernia spesso sulle dispute, anche di

L'abile tratto da grande illustratore di Frank Godwin rende particolarmente interessanti le storie di Rusty Riley ambientate nel mondo delle corse dei cavalli. Il simpatico orfanello, accompagnato dall'inseparabile Flip, da semplice ragazzo di stalla riuscirà a diventare un fantino di successo. (© King Features Syndicate)


IF WOOLY SMITH "HANDS FLIP" KILLED A SHEEP, AND HE CAN CONVINCE THE LOCAL LAW, HE CAN INSIST ON HAVING FLIP DESTROYED!
OH, GOLLY, TEN TIMES WORSE! I'LL HAVE TO FIND FLIP QUICK! I KNOW HE DIDN'T HURT A SHEEP!
HERE WE IS, TEX! SITTING RIGHT IN FRONT OF MY HOUSE!
YOU SEE? HE JUST WANTED TO RUN! HE HATES BEING TIED.
I RECKON SO. BUT RUSTY, LOOK AT ME HANDS - RED CLAY! IN THOSE PARTS THE ONLY MEN LIKE THAT IS ON HOOLEY SMITH'S RANCH!


COME ON, DONDI, TELL A PAL WHAT'S BOTHERIN' YOU.
WELL--OKAY, BALDY. IT'S JUST THAT I THINK MY FOLKS ARE PLANNING TO GO AWAY--
-AND LEAVE ME ALONE WITH MRS. SLADE!
GOSH, DONDI, YOUR FOLKS MUST TRUST HER A LOT TO DO A THING LIKE THAT.
SURE THEY TRUST HER. SHE'S A RELATIVE OF ONE OF MY GRANDMA'S COUSINS AND SHE'S A SWELL HOUSEKEEPER--
-ONLY SOMETIMES SHE LOOKS AT ME FUNNY..
GEE!

Dondi è un piccolo orfano di origine italiana adottato da una famiglia americana. Le sue storie trattano con grande sensibilità e attenzione il tema delle difficoltà affettive e legali delle adozioni. (© Chicago Tribune-N.Y.News Syndicate)

natura legale, intese a contrastare le restrizioni per l'adozione vigenti negli Stati Uniti, e che coinvolgono il padre adottivo **Ted Wills**, **Katje** sua moglie, la signora **McGowan** - che vorrebbe a sua volta adottarlo - e il nuovo "nonno" **Pop Flight**. Di altro genere sono naturalmente le vicende giocose dei bambini, nelle quali Dondi è coinvolto. Insieme a lui sono gli amici **Baldy** e **Web**, svariate bambine con le quali egli prova molto imbarazzo, e infine, non ultimo, l'allegro cagnolino **Queenie**. A Dondi ha arriso un giustificato successo, anche per il gradevole disegno di Hasen. Molti prodotti hanno preso il suo nome, e dalla serie sono stati tratti parecchi telefilm e un film, interpretato da David Cory.
Il fatto che la lacrimevole condizione di orfano sia testimoniata nel fumetto soprattutto al femminile non deve trarre in inganno. Sono infatti molte le bambine presenti nei fumetti, e - altro che condizione lacrimevole! - di solito hanno caratteri forti, dispotici, se non addirittura bisbetici, e non di rado perfino competitivi rispetto a quelli dei maschietti che le attorniano.

BAMBINI dalla A alla Z



ABITI
Si va indifferentemente da quelli sfarzosi di Buster Brown a quelli semplici e funzionali di Charlie Brown & C. Per alcuni l'abito è una vera e propria divisa: basti pensare alla salopette di Dennis the Menace.



CANI
Molti bambini hanno un cane come amico e fedele compagno di giochi. Basti pensare, tanto per fare due nomi soltanto, a Buster Brown e Tige e a Boule e Bill. Tecnicamente Snoopy è il cane di Charlie Brown, ma si potrebbe anche dire che il complessato Charlie è il bambino di Snoopy.



FANTASIA
La fantasia è una dote che non manca mai, soprattutto quando si tratta di cacciarsi nei guai o di combinare qualche marachella, preferibilmente ai danni degli adulti. Basti pensare alla sfrenata fantasia di Calvin



AMICI
Gli amici sono importantissimi. Peccato che l'unione di due o tre bambini si riveli spesso una miscela esplosiva. Quando poi formano una vera e propria banda... si salvi chi può!



CAPELLI E PETTINATURE
Dalla zazzera bionda di Buster Brown ai boccoli di Little Lulu, dal ciuffo ribelle di Dennis the Menace al caschetto di Nancy, i capelli sono generosamente presenti sulle teste di bambini e bambine. Anche se non mancano le clamorose eccezioni basti pensare alla totale calvizie di Yellow Kid e di Henry



MEZZI DI TRASPORTO
Braccia di genitori, carrozzine, tricicli e biciclette. Quindi vascelli, aeroplani e astronavi, costruiti con cassette e scatole di cartone. Il piccolo Wellington degli Inquinati costruisce veicoli in serie e si pone problemi di marketing per piazzarli agli amici.



GENITORI
Rassegnati e distrutti, i genitori sono spesso le vittime dirette e/o indirette delle marachelle dei bambini dei fumetti. Spesso la loro presenza è costante, mentre talvolta, come nei Peanuts, brillano per la loro assenza.



ARMI
In genere non se ne servono, dato che riescono benissimo a far danni anche senza. Dennis the Menace ha spesso una fionda in tasca, ma la usa raramente. Proprio perché non ne ha bisogno per combinare ulteriori disastri.



CAPRICCI
Dai tempi del Cirillino di MacManus i bambini dei fumetti sanno che con i capricci possono ottenere tutto. O quasi.



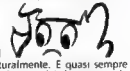
NASO
Di solito piccolo, talvolta un semplice puntino in mezzo alla faccia. Fa eccezione quello di Bilboibul che, come quello del celebre Pinocchio, può allungarsi quando gli capita di restare... con un palmo di naso!



CATTIVERIA
Anche quando ne combinano di tutti i colori, i bambini dei fumetti non sono mai davvero cattivi. Non manca la solita eccezione, naturalmente: la cattiva Lulù, creata dal famoso sarto francese Yves Saint Laurent, è davvero cattivissima e indisponente. Quasi quanto i piagnucolosi Gnangnan della Bretécher.



BERRETTO
Eternamente calato sugli occhi e inseparabile per Tiger.



OCCHI
Due, naturalmente. E quasi sempre neri. Anche perché la stragrande maggioranza degli eroi dei fumetti nasce in bianco e nero; e quindi non è facile capire quando hanno gli occhi azzurri.



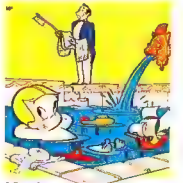

LUMPENHEIMERS
THE LADY BOILERMAKERS CLAM BAKE
HOCH ERIN!
SAY DIS IS ME AND LIZ DO WE LOOK IT? WELL I GESS
WOT KIND OF A GAME IS DIS?
LIZ

"Arrivano i bambini" potrebbe essere il titolo di questa curiosa tavola disegnata da Rudolph Dirks nel 1898 per il New York Journal. L'autore dei Katzenjammer Kids propone un simpatico gemellaggio tra i suoi personaggi e Yellow Kid, il capostipite dei bambini a fumetti. (© New York Journal



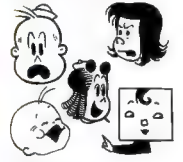
SCUOLA

Vista in genere come un tremendo spauracchio, un luogo da sfuggire quanto prima o addirittura un'istituzione da contestare, la scuola fa spesso capolino nei fumetti popolati dai bambini. In Miss Peach di Mell Lazarus è una protagonista assoluta, visto che la serie è proprio ambientata in una scuola



SOLDI

I soldi non sono molto importanti per i bambini dei fumetti, anche se spesso sono disposti a qualche piccolo lavoretto per rimpinguare la loro mancia settimanale. Riche Rich (Rico il ricco, in Italia) non ne ha assolutamente bisogno perché è ricco in modo addirittura vergognoso.



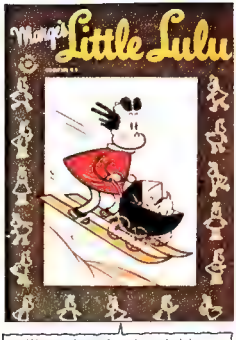
VOLTO

Simpaticamente espressivi, i volti dei bambini ricordano spesso forme geometriche: dal tondo di Bécassine e di Charlie Brown all'ovale di Barnaby. Il volto di Quadratino, di Rubino, è addirittura un quadrato perfetto



ZOO

Senza arrivare agli eccessi di Pippi Calzelunghe, che tiene in casa un cavallo e una scimmia, i bambini dei fumetti sono spesso circondati da veri e propri zoo in miniatura: tartarughe, pesciolini rossi, gatti e soprattutto cani. Calvin ha addirittura una tigre, anche se tutti credono che sia di pezza!



Pubblicate anche sotto forma di comic book, le avventure di Little Lulu manifestano una grande carica di femminismo per bambine che fa di questo personaggio una specie di Mafalda ante litteram. Boccoli neri e grandi occhi fintamente ingenui, Little Lulu è una vera matriarca in gonnella, sempre pronta a tiranneggiare tutti i bambini che le stanno intorno, primo fra tutti il fratellino Alvin. (© Marge)

PICCOLE GONNE

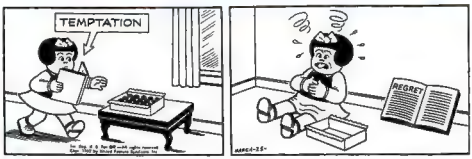
Risale al lontano giugno 1935 il personaggio di **Little Lulu**, creato da Marjorie Henderson Buell con lo pseudonimo di Marge, per il *Saturday Evening Post*, evolutosi negli anni fino ad assumere forme diverse: striscia quotidiana, vignetta singola e anche albi per i bambini. Lulu Moppet è il primo personaggio fumettistico dotato di quella carica che sarebbe diventata virulenta negli anni del femminismo. Riccioli neri, occhioni fintamente ingenui, è una vera matriarca tesa a tiranneggiare tutti i bambini che le stanno intorno, primo fra tutti il fratellino **Alvin**. Già in questo fumetto appaiono in filigrana, trasposte nel mondo infantile, le inquietudini degli adulti: in particolare quell'aspetto specifico della società americana che è il matriarcato.

Non molto lontano dal suo spirito è quello di **Little Iodine**, una bambinetta creata sotto forma di striscia quotidiana nel 1943 da Jimmy Hatlo , però già comparsa in precedenza in vignette singole. La piccola Iodine sembra costituire la naturale reazione a tante altre bambinette imboccolate e fin troppo per bene che imperavano in quel periodo. Iodine, in effetti, non ha proprio niente della grazia


MANGIA LA ZUPPA DI VERDURA, ALVIN.
NON POSSO, LULU, SCOTTA TROPPO!
CI PENSO IO!
ECCO!
AVANTI, ALVIN, ORA È TUTTO A POSTO!
NIENTE AFFATTO! ADESSO NON RIESCO PIÙ A CAPIRE CHE COSA NON MI PIACE

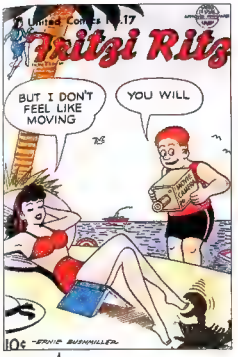
Little Jodine è un vero e proprio maschiaccio. Tutt'altro che disposta a fare la brava bambina, una ne fa e cento ne pensa, ideale cuginetta e compagna di marachelle degli scatenati Bibì e Bibò. (© King Features Syndicate)

Un eloquente esempio dell'umorismo senza parole delle storie di Zoe e delle sue capacità espressive rese da Bushmiller con il suo tradizionale tratto tondeggiante. (© United Feature Syndicate)





che idealmente si attribuisce a una bambina. Faccia speculare di **Bibì e Bibò**, è anche lei furba, affarista, intrigante, rumorosa, capricciosa, indiscreta e via di seguito, e sorretta nelle sue monellerie dall'amichetto **Sharkey**, che con lei fa coppia fissa. Per la sua tendenza prevaricatrice, oltre che per l'evidente appartenenza alla classe media statunitense, anche la piccola Iodine si può in definitiva interpretare come un allusivo simbolo dell'imperante matriarca yankee. Meno aggressiva, senz'altro più gradevole, anzi immediatamente accattivante è invece la spigliata **Zoe** (**Nancy**), titolare della striscia omonima creata nel 1940 da Ernie Bushmiller per l'United Feature Syndicate. C'è un curioso aneddoto su Nancy: si dice che fosse la bambina preferita dalle suocere dei direttori di giornali,



Prima di affermarsi con la propria serie, Zoe era apparsa nelle storie di Fritzi Ritz, una bella e sofisticata brunetta frequentemente tormentata da cuginetti e nipotine terribili. (© United Feature Syndicate)

Senso dell'umorismo, una punta d'ironia e una gradevole rappresentazione del mondo dei bambini sono caratteristici delle storie della simpatica Zee. (© United Feature Syndicate)

Anche se intitolata a un'insegnante, la serie di Miss Peach creata da Mell Lazarus nel 1957 ha per protagonisti dei terribili e impertinenti scolari. La piccola Marcia è il personaggio più spiglato e aggressivo di questo fumetto, apprezzato in tutto il mondo. (© Field Newspaper Syndicate)

Creati da Ernie Bushmiller nel 1940, Nancy and Sluggo sono stati ribattezzati Zoe e Arturo in Italia. Questa popolare serie gode da anni di grande successo grazie alla spontaneità e simpatia dei due protagonisti, disegnati dall'autore con un tratto lineare e gradevole. (© United Feature Syndicate)



il che le ha assicurato una lunga vita. Ma forse non le era necessario essere una tale "raccomandata di ferro", perché Nancy è un personaggio che suscita facilmente simpatia, in forza di una sua grazia naturale che deriva sia dal disegno, semplice, lineare e assai gradevole, sia dal suo comportamento. Nancy è una bimba sugli otto anni dal carattere allegro che le permette di passare sopra a convenzioni e condizionamenti, vivendo situazioni ricche di umorismo. La bambina era comparsa già negli anni Venti, nei panni della nipotina di **Fritzi Ritz**, una giovane tutto pepe. Il successo personale di Nancy indusse l'autore a dedicarle una serie autonoma, e le avventure casalinghe e mondane della piccola monella si rivelarono sempre sorrette da battute fresche e frizzanti. Nelle sue vicende, Nancy è quasi sempre accompagnata dall'amico **Arturo** (**Sluggo**), bocca sorridente, naso schiacciato e berretto eternamente calato sulla testa. Questo fumetto ha incontrato successo anche all'estero, Italia compresa. Da noi, infatti, la serie è apparsa fin dal 1937 sul *Corriere dei Piccoli*, anche se ha raggiunto ampia popolarità solo nel dopoguerra, quando comparve per anni sull'*Intrepido* e *Il monello* sotto la sigla **Arturo e Zoe**.


VENGO DALLA CASA DI ARTURO. VEDRAI SI CHE DISORDINE
E UN VERO E PROPRO DISASTRO
E ARTURO SOSTIENE DI AVER TROVATO IL MODO DI CONSERVARE L'ARIA FRESCA EH?
SI, MISS PEACH, CON LA BUONA EDUCAZIONE!
COSA C'ENTRA LA BUONA EDUCAZIONE, ARTURO
PENSARE AL BENE DEL PROSSIMO NON CONTINUARE A RESPIRARE COME SE AL MONDO CI FOSSI SOLO TU! INSOMMA: SE HAI UN AMICO CHE VUOLE RESPIRARE SII BENEDICATO E ASPETTA CHE ABBIA FINITO!

Una specie di sintesi di tutti questi caratteri si ritrova in **Marcia**, principale personaggio di **Miss Peach**, una striscia creata da Mell Lazarus per il *New York Herald Tribune* e comparsa per la prima volta il 4 febbraio 1957. La Miss del titolo è in realtà un adulto, ma essendo insegnante presso la Kelly School, i protagonisti della striscia sono poi in pratica dei bambini: un'autentica banda, turbolenta, rumorosa, insofferente agli studi, fatua ma anche intraprendente. Marcia è un po' il capopopolo, ma ciascuno di loro ha una netta caratterizzazione: il mite, quasi pusillanime **Ira**; **Arthur** l'imbranato; la pretenziosa **Linda**, la vanitosa **Francine**; il cinico **Freddy**; il gracile **Lester** e così via. Come si vede, tutto un ricco campionario allusivo di un'umanità adulta, ritratta in metafora. Ci sono anche gli adulti veri, ma è come se non ci fossero, in quanto fungono solo da specchio per il campionario umano dei bambini. Per queste ragioni, la striscia Miss Peach va considerata uno di quei prodotti intellettuali che si sono avuti dagli anni Cinquanta in avanti. Miss Peach assomiglia infatti moltissimo alla serie che è considerata un po' l'archetipo dei fumetti intellettuali, vale a dire **Peanuts**. E' molto nota in Italia, perché è stata pubblicata su diversi periodici, da *Eureka* a *Linus* e dal quotidiano *Il Giorno*, oltre che in volume.

E' naturale che la bambina, in quanto simmetrico contraltare del maschietto, abbia incontrato i favori del pubblico anche in produzioni differenti da quella originale statunitense. Vari personaggi stanno a testimoniarlo.

Molto nota in Spagna è ad esempio **Anita Diminuta**, ovvero la piccola Anita, nata il 2 aprile 1941 insieme con il settimanale per bambine *Mis Chicas* che la ospitava, e continuata poi attraverso alterni periodi di popolarità fino al 1950. Ne era autore Jesus Blasco, uno dei più significativi disegnatori spagnoli, che la rappresentò come un'orfanella bionda, abitante il Paese dell'illusione insieme alla nonna e all'orsacchiotto di pezza Mateo. Le sue avventure erano palesemente ispirate alle favole della tradizione orientale, anche se la bambina vestiva panni attuali e i personaggi con cui veniva a contatto erano sia buoni sia cattivi, com'è



consuetudine in storie del genere. Ecco quindi gli amici: il genietto del bosco **Soldatino**, il clown **Paysito** e il gatto **Morronguito**; oppure i cattivi, come la strega **Carraspia** e il mago **Caralampio**, oltre a stregoni, pirati e malviventi d'ogni risma. Elementi e caratteri narrativamente molto articolati, avvincenti e ben impiegati nelle storie: l'alternanza di momenti di terrore, di tenerezza e di umorismo è infatti una caratteristica della serie che, grazie anche a questo efficace cocktail, ha sempre ottenuto molti consensi.

Universalmente nota è anche **Pippi Calzelunghe**, la fortunata protagonista del fumetto creato da Astrid Lindgren e disegnato da Ingrid Vang Nyman. Quello di Pippi è un caso davvero singolare, tenuto conto che si tratta di un fumetto proveniente da un Paese senza una grande tradizione in questo campo, realizzato in seguito allo straordinario successo ottenuto dai libri per bambini con Pippi per protagonista. Secondo un aneddoto un po' leggendario, Astrid Lindgren scrisse la favola di Pippi un giorno in cui la sua bambina era malata. Solo molti anni dopo, nel 1944, Astrid Lindgren presentò a un piccolo editore quel suo vecchio racconto. Il personaggio riscosse subito un enorme successo e per l'autrice fu l'inizio di una imprevista e fortunata carriera di narratrice per ragazzi.

Creato da Jesus Blasco, Anita Diminuta è un'intraprendente orfanella. In compagnia dell'inseparabile orsacchiotto di pezza Mateo, la popolare eroina vive appassionanti avventure. (© Chicos)



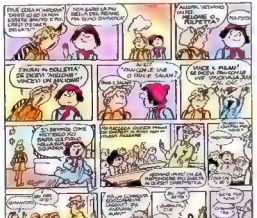






Creata da Grazia Nidasio per il *Corriere dei Piccoli*, Stefi è la simpatica sorellina di Valentina Melaverde, sempre pronta a intervenire nelle vicende della sorella maggiore. (© *Corriere dei Piccoli*)

La singolare Pippi Calzelunghe possiede una straordinaria carica di ingenua follia. Eccola con una schiumetta e un cavallo che la bambina più forte del mondo riesce a sollevare come nulla fosse. (© Lindgren-Vang Nyman)


FILÉ COSA M'HANNO VENDUTO QUEI DI NOI... E DOPO AVERMI BRUTTO E PIÙ NON MI VOGLIONO!
NON SARÒ LA PIÙ BELLA DEL MONDO... MA NON SONO BRUTTA!
ALLORA, VOLEVATE MEGLIO DI ALFIETTA?
ZITTA!!! IN ROLLETTA UN ERRORE COSÌ NON LO FACCIO MAI PIÙ!
ALFI!
VOLETE O NON VOLETE GIOCARE CON ME?
VOLETE O NON VOLETE GIOCARE CON ME?
VOGLIO E VOGLIO!
SE VOLETE PROCEDERE VOI VOGLIAMO LA SUA TESTA!
SÌ, BRAVO!
NON MI PIACCIONO QUESTI MODI!
NON SI PUÒ PIÙ NEMMENO GIOCARE!
ALLORA, VOLETE GIOCARE O NO?
SÌ, SÌ, VOGLIAM

Sono vicende di vita quotidiana in una città come Milano: vicende familiari di Stefi, piccoli fatti che coinvolgono i vicini, i piccoli crucci della scuola, il piacere di guardare la televisione o di chiacchierare con la mamma o la nonna, o di andare a spasso col papà... Ne emerge dunque un quadro un po' elegiaco della quotidianità, sottolineato dal disegno lieve e ariòso di Grazia Nidasio, che è una delle poche autrici italiane di fumetti e comunque un'artista assai valida.
Al mondo della grande avventura si riallaccia invece un'altra bambina: si tratta di **Marine**, una bimbetta che potrà avere sì e no sette-otto anni, creata in Francia nel 1984 da François Corteggiani e disegnata in maniera graziosissima da Pierre Tranchand. Quelle di Marine sono straordinarie avventure di mare: a bordo di un veliero settecentesco, "La Bonaventure", Marine dalla lunga treccia nera, accompagnata dallo sciocco e divertente cagnolino **Pepito**, vive insieme ai rudi marinai vicende esaltanti: ora è la ricerca di un tesoro, ora la caccia agli animali selvaggi nelle fitte foreste, ora il drammatico incontro coi pirati. Ma a dire il vero il dramma non esiste mai, perché le lunghe storie sono sempre ricche di umorismo e le gags sono assai frequenti. Per il lettore, più che il batticuore è invece assicurato il divertimento. E' un peccato che il personaggio non sia ancora noto al pubblico italiano.
E' anche vero che al lettore italiano, specialmente adolescente, non mancano i personaggi femminili espressamente pensati per lui. Due di essi, usciti entrambi da quella fucina creativa che è il settimanale *Il Giornalino*, meritano di essere menzionati in questo contesto. Nel 1975, Gino D'Antonio ha creato **Susanna**,

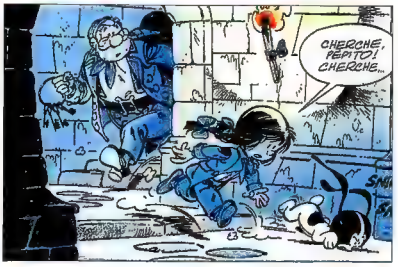
Popolarissima tra i lettori più giovani, Stefi è protagonista di una serie di storie tutte sue. Anche se certamente meno incisiva di Mafalda, Stefi è a suo modo una simpatica rompiscatole. (©Corriere dei Piccoli)


LA FESTA DELLA MAMMA? BAH, E' UNA FESTA FUORI DEL CALENDARIO, INVENTATA APPOSTA PER FAR CONSUMARE UN PO' DI SOLDI ALLA GENTE. DALLA SOCIETA' DEI CONSUMI! ...E POI NON HO SOLDI!
NEANCH'IO! NEANCHE UN BECCO.

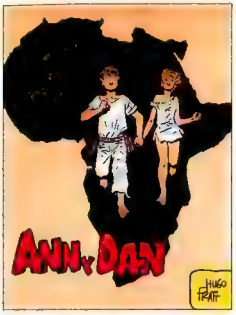
Creata da Gino D'Antonio nel 1975, Susanna è stata disegnata in diverse versioni da Ferdinando Tacconi e Renato Polese. (© Epipress)



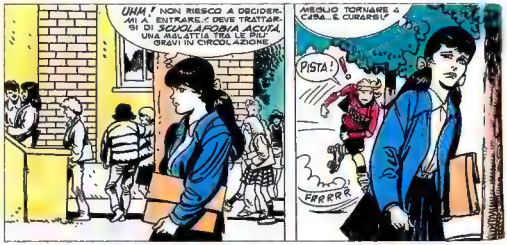
Creata da francesi Corteggiani e Tranchond, la simpatica Marine è protagonista, in compagnia del cane Pepito, di una divertente serie di avventure ispirate all'epopea dei pirati e delle storie marinaresche (© Editions Vaillant)



La serie di Ann y Dan creata da Hugo Pratt è stata pubblicata per la prima volta in Argentina nel 1959. Si tratta ormai di un classico del fumetto d'avventura con la coppia di ragazzi protagonista di affascinanti storie ambientate nei primi anni del secolo in un'Africa davvero esotica. (© Florenzo Ivaldi-Pratt)



disegnata prima da Ferdinando Tacconi e poi da Renato Polese: una ragazza tutta pepe che gira il mondo su una barca, in compagnia dello zio, burbero ma bonaccione. Nel loro girovagare per i mari vivono straordinarie avventure, compresi gli incontri coi pirati d'oggi. Sempre al pennello di Renato Polese, uno dei decani del fumetto italiano, è dovuto il personaggio di **Mitty**, creato nel 1986 con i testi di Paola Ferrarini. Mitty è un'adolescente che vive avventure pienamente inserite nelle problematiche della realtà italiana attuale. Un fattore tecnico rivelatosi vincente è che le storie sono organizzate in una serie interminabile di puntate, ricche di colpi di scena: una vera e propria "telenovela" a fumetti. Il gradimento, soprattutto da parte delle lettrici, è stato …delirante! Anche per i risvolti sentimentali della ragazzina, in cui evidentemente si riconoscono.
In quello stesso arco di età troviamo un altro personaggio femminile, assai noto da noi - perché pubblicato più volte sia su periodici sia in volume - tanto da potersi considerare un classico. Si tratta di **Anna nella jungla** (**Ann y Dan**), creata da Hugo Pratt e pubblicata la prima volta in Argentina nel 1959. Anna agisce sullo sfondo dell'Africa immediatamente precedente la prima guerra mondiale, ha come partner d'avventura il simpatico **Dan**, e come amico il comandante di un cargo che naviga lungo il fiume, **Luca Zane**. Questi, autentico deus ex machina delle storie, è in qualche modo la premessa al celebre **Corto Maltese** che Hugo Pratt avrebbe creato in seguito. Gli elementi di Anna nella jungla sono esattamente quelli che hanno fatto soffrire a tante persone di indole avventurosa il "mal d'Africa": villaggi sperduti, scenari selvaggi, savane, foreste, stregoni, sciamani e truppe coloniali, senza dimenticare i soliti eroi positivi e i consueti cattivi immancabili in ogni racconto d'avventura. Interessante è però anche la circostanza che Anna è ormai un'adolescente, e quindi si avverte nel sottofondo delle sue vicende anche qualcuna delle inquietudini che caratterizzano quell'età.


UHM! NON RIESCO A DECIDERMI A ENTRARE: DEVE TRATTARSI DI SCUOLAFOBIA ACUTA, UNA MALATTIA TRA LE PIU' GRAVI IN CIRCOLAZIONE
MEGLIO TORNARE A CASA... E CURARSI!
PISTA!
FRRRR

Disegnata da Renato Polese su testi di Paola Ferrarini, Mitty è apparsa nel 1986 sulle pagine del Giornalino. Si tratta di una sensibile adolescente le cui avventure sono pienamente inserite nella realtà contemporanea. (© Edipress)

LE PICCOLE GONNE CRESCONO

I tipici problemi adolescenziali, dai rapporti coi coetanei maschi alla preoccupazione di essere alla moda e così via, sono però evidenziati maggiormente in altri personaggi. Come **Priscilla**, protagonista di una serie essenzialmente impostata su vicende familiari, creata da Al Vermeer nel 1947 prendendo a modello la propria famiglia. Priscilla, pur essendo una ragazzina sui dieci-undici anni, è già sensibile alle sollecitazioni ambientali: eccola quindi preoccupata della propria eleganza, del bell'aspetto, insomma di quella dignità di "piccola donna" che però ormai non è più tanto piccola. Per cui è sempre in ordine, gli occhioni sbarrati, i capelli ben pettinati, i vestiti di modelli sempre nuovi lindi e ben stirati.
Sono gli stessi problemi che, pur in una dimensione spensierata, lambiscono anche il mondo di **Spugna**, una simpatica adolescente creata da Laura De Luca nel 1976 per il settimanale *Il Giornalino* e disegnata da Carlo Peroni. Anche qui, ecco le rivalità femminili fra ragazzette, tese a captare l'attenzione dei maschietti coetanei: sullo sfondo, la loro disinvolta gestione di una radio privata. E' appunto qui che si consumano le "tragedie" dell'invidia frustrata di **Marilla** nei confronti di Spugna, o delle battaglie - anche scolastiche - perse degli amici **Tony**, **Perone** e

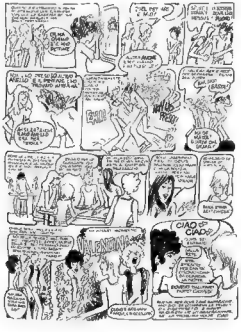


Pilade. Insomma, un tipico mondo di adolescenti che domani saranno uomini, ma che intanto hanno ancora il tempo e la possibilità di avere la testa nelle nuvole. E' un mondo che nel fumetto ha lontani ascendenti. Il primo esempio significativo si può probabilmente far risalire alla serie **Winnie Winkle**, autore Martin Branner, già nominata a proposito di **Bicot**. Oltre tutto, essendo comparsa il 20 settembre 1920 sui giornali del News-Tribune Syndicate, quella di Winnie è quasi certamente la prima serie avente come protagonista un personaggio femminile, pur se preceduta da **Polly and her Pals** di Cliff Sterrett nel 1912. **Winnie**, in realtà, è qualcosa di più di un'adolescente: è una signorinetta vivace, che già lavora come dattilografa per guadagnarsi da vivere e aiutare la famiglia. Sicché i suoi problemi sono appunto quelli tipici dell'adolescenza ormai matura: i flirt coi pretendenti, la ricerca di una sicurezza, il miraggio della sistemazione e tutte quelle avventure di natura romantica che sono il principale oggetto dei sogni giovanili. Comunque il vero successo arrise a questa serie solo con la creazione del fratellino Perry. Una vera, tipica "deb", con tutti i suoi classici problemi, è invece **Penny**, creatura di Harry Haenigsen comparsa il 20 giugno 1943 sull'*Herald Tribune*. Rappresentante di tutti i velleitarismi connessi con la società dei consumi, Penny è una giovanetta piacente, appassionata di sport e soprattutto di cinema, dei cui divi colleziona autografi, e di musica, ai cui ritmi scatenati si abbandona volentieri.

Nella serie di Priscilla, creata da Al Vermeer nel 1947, i tipici problemi dell'adolescenza sono trattati con umorismo e un pizzico di moralismo. La simpatica protagonista deve spesso fare i conti con la voce della coscienza che le appare con le sembianze di uno svelazzante angioletto con tanto d'aureola. (©NEA Service)

Ennesima ragazzina apparsa sulle pagine del Giornalino, Spugna è totalmente immersa nelle vicende di un'adolescente dei nostri giorni. Le sue storie, spensierate ma niente affatto banali, riflettono efficacemente il mondo svagato dei giovani d'oggi. (© Epipress)

Nelle storie di Valentina Melaverde non si perde mai d'occhio la realtà. Grazia Nidasio, autrice della serie, è sempre attenta al linguaggio dei personaggi e ai loro comportamenti. (© Corriere dei Piccoli)

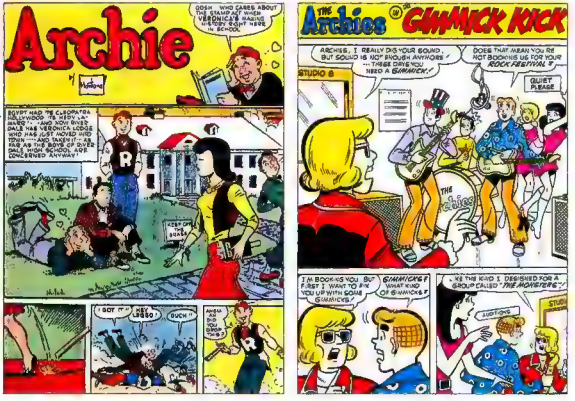



SPUGNA
CIAO!
SAPETE? GIORNI FA IN CLASSE CI E' DIOMBATA UNA SPIACEVOLE NOTIZIA...
RAGAZZI...? HANNO RAPITO GUIDOBALDA, LA FIGLIA DEL PRESIDE!
COLLEGHI CARI E CARI RAGAZZI... SOB... GRAZIE PER LA PARTECIPAZIONE MA... 90B!
...L'IMPORTANTE E' CHE IL NOME DELLA NOSTRA SCUOLA ...50008...
OPERAZIONE ANTISEQUESTRO

Altri personaggi vivono queste avventure della vita di tutti i giorni in maniera solo apparentemente spensierata. E' il caso della già nominata **Valentina Melaverde**, creata da Grazia Nidasio nel 1968 per il *Corriere dei Ragazzi*. Valentina è una ragazzetta dai capelli rossi e dagli occhi verdi, e il suo mondo adolescenziale è tutto imperniato sulle piccole cose della quotidianità di una famiglia italiana qualsiasi, comprendenti fra l'altro il fratello **Cesare** patito di automobili e la sorellina **Stefi**, che vive in filigrana i grandi temi della realtà di una metropoli come Milano. Una città che in quegli anni, come del resto l'Italia intera, viveva anche momenti drammatici e gravi tensioni sociali.
Attraverso le confidenze fatte alle amiche o quelle scritte sulle pagine del diario, Valentina vive i momenti di ingenuità ed entusiasmo tipici dell'adolescenza dandone una sua lettura pulita e piena di accattivante candore. Non è escluso che proprio tale atteggiamento sia una delle ragioni del successo riportato presso i lettori. Ma certo vi ha anche contribuito il disegno di Grazia Nidasio, fluido e semplice fino all'assoluta essenzialità, eppure ugualmente ricco di dettagli e molto espressivo.
Gli anni recenti hanno portato alla ribalta un'altra adolescente: un vero e proprio terremoto. Si tratta di **Nicoletta**, disegnata da Clod, pseudonimo di Claudio

Onesti, a partire dal 1981 per *Il Giornalino*, su testi di Claudio Nizzi rilevati poi da Lina, alias Paola Ferrarini. Nicoletta, che è una ragazza ormai nella piena adolescenza, ha una lunga chioma bionda e gli occhi azzurri, ma soprattutto ha un grande cuore: vive infatti tutte le esperienze, gli entusiasmi e le speranze di una ragazza del giorno d'oggi. Avventure di scuola, di concorsi di tutti i tipi, di villeggiatura e di flirt, nelle quali la bella e vulcanica protagonista è attorniata dal fratello detto **Rompi**, il cui soprannnome dice tutto, dai terribili cuginetti **Dado** e **Camilla** e da altri personaggi che ne combinano di crude e di cotte. Ma negli anni più recenti la banda ha anche affrontato, sia pure in prospettive umoristiche, temi impegnativi, come quelli ecologici. Le statistiche danno da anni questo personaggio come uno dei più fedelmente seguiti dal numeroso pubblico del giornale, in testa nelle preferenze.

Creato da Bob Montana nel 1941, Archie è uno degli adolescenti di maggior successo del fumetto statunitense. Attraverso l'evoluzione dei personaggio, sottolineata anche dal diverso stile di disegno dell'autore, è possibile ripercorrere quasi cinquant'anni di storia. Le vicende di questo tipico ragazzo della media borghesia riflettono con ironia, ma anche con una punta di orgoglio, la cultura di una vera e propria classe sociale. (© Archie Publications)


Archie
Bob Montana
OOOH... WHO CARES ABOUT THE STAMP ACT WHEN VERONICA'S RAVING HISTORY RIGHT HERE AT SCHOOL
EGYPT HAD "DE CLEOPATRA HOLLYWOOD "N GREECE HAD "DE ARMS" - AND NOW RIVERDALE HAS "DE ARCHIES" AND HAS JUST MOVED INTO TOWN - AND THERE IT IS, FOR ALL TO SEE, RIGHT ON THE DOOR OF OUR DULL HIGH SCHOOL. ADS CONCERNED ANYWAY!
REST ON THE BUSES
I GOT IT - PEP LASSO
BUCK!!
ANGU SO YOU LOVE HORSES
The Archies
GIMMICK KICK
ARCHIES, I REALLY DIG YOUR SOUND, BUT SOUND IS NOT ENOUGH ANYMORE - THESE DAYS YOU NEED A GIMMICK!
DOES THAT MEAN YOU'RE NOT BOOKING US FOR YOUR ROCK-FESTIVAL?
STUDIO B
QUIET, PLEASE
THE Archies
I'M BOOKING YOU, BUT FIRST I WANT TO FIX YOU UP WITH SOME GIMMICKS!
GIMMICKS? WHAT KIND OF GIMMICKS?
WE THE KIND I DESIGNED FOR A GROUP CALLED "THE MONKEES"
STUDIO

Non si deve credere che queste problematiche di natura, per così dire, sentimentale coinvolgano soltanto le "signorine" dei fumetti. Infatti non mancano nemmeno i corrispondenti "signorini". C'è stata addirittura una specie di isterismo collettivo che ha distinto un personaggio come **Archie**, creato nel 1941 da Bob Montana, e trasferito poi anche in strisce quotidiane nel 1947, sempre con immutata adesione dei lettori: basti pensare che ancora negli anni Sessanta compariva su 950 giornali. Comparso a dicembre del 1941 sulla rivista *Pep*, il personaggio ebbe un successo incredibile fin dalla prima apparizione: cosa forse comprensibile, date le sue caratteristiche. Archie è infatti un tipico studente liceale, circondato da un adeguato gruppo di comprimari, tutti appartenenti alla media borghesia americana. Le loro vicende sono quelle tipiche dei teen-agers: le feste, gli svaghi, i flirt, gli scherzi e via di seguito: in sostanza un fumetto umoristico che riflette il giovane americano medio, però - ecco in qualche modo il trucco - secondo quella che sarebbe l'ottica degli adulti. Archie è quindi un po' lo specchio di un'America dai sani princìpi tradizionali, la coscienza dei genitori nei confronti dei propri figli, vista con la tenerezza della condiscendenza. Il che comporta anche un aspetto ironico e autoironico, secondo un punto di vista in cui si avverte una certa simpatia interiore, e un certo orgoglio "di razza" dell'uomo della strada, convinto che ci dovrà sempre essere un Archie nella vita americana. Di quest'adesione dell'anima popolare sono testimonianza la natura e le cifre del successo: intitolati ad Archie, si sono avuti molti libri, compresi alcuni a carattere religioso; e giocattoli, oggetti promozionali di ogni genere, trasmissioni televisive, film a disegni animati, e un milione di copie della pubblicazione quand'era all'apice del successo.

Devono essere sensazioni evidentemente comuni, perché anche in Europa il fumetto ha prodotto una specie di **Archie**, sia pure senza le cifre e gli isterismi sopra esposti. E' questo il caso di **Le Grand Duduche**, un liceale creato nel 1962 da Cabu, pseudonimo di Jean Cabut, per il settimanale francese *Pilote*. Ancora una volta lo sfondo è l'insieme delle problematiche scolastiche e sentimentali dell'adolescenza: le malinconie, le rivalità, le feste, gli accidenti di ogni genere. Duduche è una specie di asparago biondastro eternamente vestito di pantaloni di tela chiari, che calza scarpe da tennis. Dotato di una illimitata fantasia, la compensa però con un'enorme dose di tenerezza, nonostante una forte propensione allo scherzo - non di rado di humour nero - e un grande amore per la libertà. Tutte cose che scarabocchia a piene mani sui muri della propria stanza: specialmente l'amore per **Isabella**... Duduche, in poche parole, è il simbolo di quell'età ingrata in cui esistono le prostrazioni più profonde e gli slanci più appassionati, vale a dire le premesse più sicure della poesia, compresa quella "grande". E sia pure nel loro registro umoristico, sono poetici anche i disegni di Cabu, lievi e allusivi. Le Grand Duduche è dunque l'esempio di un fumetto che non manca di delicatezza e poesia, eppure anche di sfumature surreali. Ma non è certo la prima volta che prospettive del genere si presentano nei fumetti, anzi. Talora queste insolite caratteristiche hanno costituito la struttura portante, si potrebbe dire, di intere serie, e non di rado con bambini come protagonisti.

Come molti altri protagonisti dei primi anni della storia dei fumetti, Bilbolbul mantiene inalterata, a distanza di tempo, la sua carica creativa e di fantasia. Questo incredibile e surreale monello di colore una ne fa e cento gliene capitano: se si "fa in quattro" per modo di dire, ecco che graficamente l'autore lo disegna diviso in quattro pezzi; se si "sonfia dalla boria mentre torna al suo tukul" eccolo raffigurato come un enorme pallone e via dicendo. (© Corriere dei Piccoli)



[illegible] DI FARFALLA

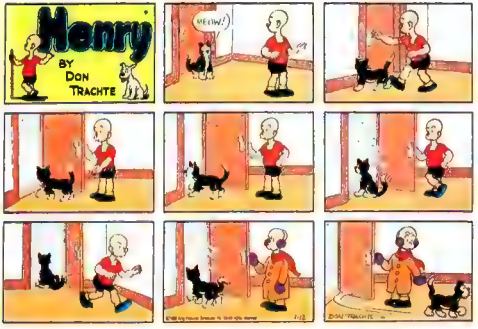
E' il caso, ad esempio, della aerea fantasia che contraddistingue una serie come **Little Nemo**, per la quale si rimanda al fumetto fantastico. Di una notevole, bizzarra fantasia è titolare anche quello che si potrebbe considerare il più vecchio dei fumetti italiani, e che d'altra parte è ancora oggi, nonostante gli anni, di una modernità sconcertante, proprio grazie alla surreale consistenza delle sue trame. Il 27 dicembre 1908, insieme con il *Corriere dei Piccoli*, nacque anche un piccolo monello negro, **Bilbolbul**, disegnato da Attilio, vale a dire quell'Attilio Mussino, classe 1878, che nel 1911 sarebbe diventato uno dei più celebrati illustratori di *Pinocchio*. La genialità, ancora attuale, di Bilbolbul consiste nel fatto che le sue maracchelle e birichinate passano sistematicamente attraverso la raffigurazione grafica della metafora: se Bilbolbul si dà da fare, cioè "si fa in quattro", Attilio lo raffigura diviso in quattro pezzi; se "vede le stelle" per il dolore, ecco che il suo cielo si riempie di miriadi di stelline; quando "gli cadono le braccia" dallo sgomento, ecco appunto i suoi arti fi al suolo; e se poi scappa "con le ali ai piedi", gli spuntano proprio quelle appendici che caratterizzano il dio Mercurio; e così via, in un'inesauribile girandola di trovate, tali che ancora oggi il lavoro di Mussino meriterebbe un approfondito studio, finora mai affrontato.

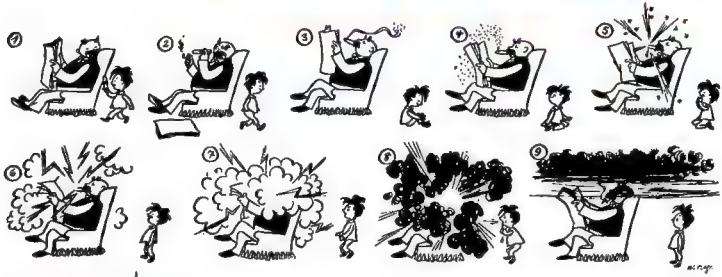
Da una certa componente surreale è caratterizzato anche **Henry**, comparso il 19 marzo 1932 sul *Saturday Evening Post* come vignetta singola, disegnata da Carl Anderson. Ben presto il suo successo divenne così travolgente che il magnate della stampa William Randolph Hearst si comprò in blocco personaggio e autore, per fargli continuare Henry sia come striscia quotidiana, dal 17 dicembre 1934, sia come tavola domenicale, a partire dal 10 marzo 1935. Henry è un ragazzino dall'insolita caratteristica di essere calvo, e anche le sue strisce hanno una caratteristica non frequente, in quanto quasi esclusivamente mute. Logico, dunque, che vi assuma un peso determinante la trovata grafica, più che il contenuto narrativo. Henry vive solitario e scontroso, piuttosto estraniato dalla società che lo circonda, si tratti dei genitori, di vicini o di chiunque altro. E' libero di fare tutto ciò che vuole, ma è solo l'impostazione idonea a fornire all'autore gli spunti per tavole e strisce. Può così capitare, ad esempio, che un pescatore sfortunato non tiri su altro che pezzi di materiale arrugginito: ma Henry gli procura ugualmente un guadagno chiamando un commerciante di ferri vecchi, tanto che quando poi lui stesso si mette a pescare e tira su un pesce, lo butta. Oppure vede un cagnolino scacciato dal macellaio: allora lui lo consola portandogli un osso enorme, che lo rende felice. Solo che ora è Henry a essere nei guai, perché si scopre che ha prelevato l'osso da... un dinosauro al museo! Trovate grafiche e surreali che spesso strappano volentieri un sorriso.

All'insegna del surrealismo sorridente è anche una serie, nata questa volta in Germania, intitolata **Vater und Sohn** e nota un po' in tutto il mondo, perché la sua caratteristica di essere senza parole l'ha resa facilmente comprensibile ovunque. Pubblicata la prima volta nel 1934 sul *Berliner Illustrierte* da E.O.Plauen,

pseudonimo di Erich Ohser, la serie si compone di tavole autoconclusive imperniate sui rapporti fra un padre e il figlioletto. Burbero e baffuto il primo, candido invece, ma a volte anche vispo e furbo, il bambino. Dai loro rapporti sprizza sempre una scintilla di poesia, che spesso diventa tale anche in senso grafico. Ohser ha un grande gusto della trovata grafica, che esplode fresca sia che il padre si accinga a dare insegnamenti al figlio, sia che costui combini una delle sue non rare marachelle. Come ad esempio quando rompe lo specchio davanti al quale il padre va di solito ad aggiustarsi il farfallino: per nascondere il misfatto, egli ne disegna l'immagine nello spazio corrispondente. Solo che quel giorno, per combinazione, il padre indosserà la cravatta. Un'altra volta, il padre ha la bella soddisfazione di vedersi richiedere una pila di libri: però poi s'accorge che servono al figlio per arrivare a rubare le mele sull'albero. E così via, in una sequenza di tavole che continuarono per un decennio a divertire i lettori.

Henry è un ragazzino dall'insolita caratteristica di essere completamente calvo. Protagonista di strisce quasi sempre mute, Henry è stato creato nel 1932 da Carl Anderson. Queste strisce disegnate da Don Trachte riprendono l'umorismo un po' astratto della prima versione del personaggio. (© King Features Syndicate)



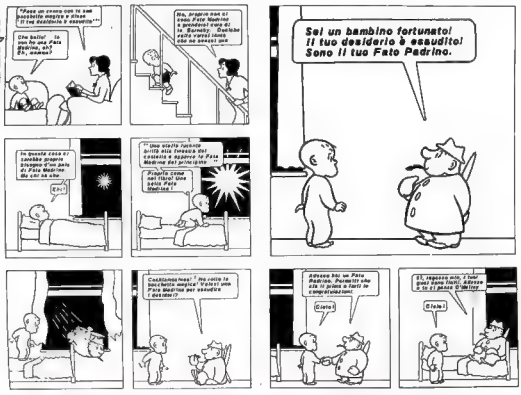


Tutta all'insegna di un umorismo muto e surreale è la serie tedesca Vater und Sohn. Un padre tollerante e filosofo e una piccola peste sono i protagonisti di questo fumetto creato da E.O.Plauen nel 1934. (© Südverlag GmbH)

Surrealismo e poesia, ma questa volta in senso integrale e non soltanto grafico, distinguono al massimo grado anche un famoso e assai stimato fumetto intitolato al nome del piccolo protagonista, **Barnaby**. Pubblicata inizialmente dall'autore Crockett Johnson sul quotidiano sperimentale di New York *PM* nel 1942, già dall'aprile di quell'anno la striscia veniva distribuita ai giornali del Chicago Sun-Time Syndicate. Si tratta di una poetica favola, concepita tuttavia modernamente: **Barnaby** è un bambinetto che cerca di convincere i genitori della reale esistenza del protettore **Mr. O'Malley**, mandatogli dalle fate e che soltanto lui può vedere. In realtà, O'Malley esiste, ma è un vecchietto grassottello, ciarliero,

supponente e soprattutto pasticcione, i cui prodigi fanno immancabilmente fiasco, per cui, eccolo esplodere nell'esclamazione "Cushlamocree!". Da questo inconciliabile contrasto fra realtà e fantasia, invenzioni e fatti, psicologia degli adulti e mondo onirico dei bambini, si stabilisce un miracoloso equilibrio di sorridente umorismo e di dolce poeticità. Il fumetto è di notevole ricercatezza anche in senso grafico: linee pulite ed essenziali costituiscono i tratti con cui vengono delineati i personaggi. Anche la forma dei balloons, rigorosamente geometrica, intende essere coerente con queste scelte grafiche. I testi, poi, sono insolitamente scritti a stampa, invece che nel consueto stampatello a mano, perché l'autore intendeva in tal modo dare una maggiore quantità di testo, che secondo lui era importante quanto il disegno. Barnaby è considerato da molti uno dei capolavori del fumetto, un esempio della possibilità di raggiungere risultati artistici di alto livello fondendo umorismo, fantasia e sensibilità. Non a caso, in Italia la serie fu pubblicata nell'immediato dopoguerra dal periodico culturale e politico diretto da Elio Vittorini *Il Politecnico* e in seguito da *Linus*.

Surrealismo e autentica poesia sono gli elementi caratteristici delle storie del piccolo Barnaby. Si tratta di una vera e propria favola nella quale il bambino si ritrova al fianco un magico padrino inviatogli dalle fate, il simpatico, ciarliero e pasticcione Mr. O'Malley. (© Crockett Johnson)



METTI UN PO' DI VELENO NEL TUO MIELE

Con il passare dei decenni, come si è visto, le storie dei bambini a fumetti hanno acquisito sempre più pronunciate caratteristiche intellettuali, di analisi della società e dei costumi, oltre che satiriche.
In effetti, qui occorre aprire una breve parentesi, al fine di comprendere un'importante "rivoluzione" avvenuta negli anni Cinquanta. Fino agli anni Trenta, il fumetto era andato sempre più sviluppandosi conservando tuttavia un'impronta squisitamente "comic", ovvero umoristica. In questi anni il fumetto umoristico segna il passo e anzi langue un po', mentre inizia ad affermarsi il fumetto d'avventura, prima inesistente. Anche in quest'ambito ci sono dei protagonisti ragazzi: ad esempio **Cino e Franco**, vale a dire **Tim and Spud** di Lyman Young, che non a caso si sono evoluti da una precedente serie umoristica. Di essi si parlerà però nel contesto del fumetto d'avventura. E' comunque in quel decennio che nacquero tutti i grandi eroi del fumetto avventuroso. Con gli anni Cinquanta, finalmente, ecco una rivoluzione espressiva: rifiorisce il fumetto umoristico. Ma non è un ritorno al passato, perché i comics di allora pretendevano sostanzialmente di far ridere, mentre i nuovi autori immettono nelle loro serie contenuti idonei a "far pensare". Arrivano alla ribalta autori, come ad esempio Walt Kelly col suo **Pogo**, nel 1949, che fanno della satira politica, e se ne affacciano altri che, senza colpo ferire, fanno della satira sociologica.

A SCUOLA COI COMICS

"Pinocchietto va al palazzo, col suo libro sotto il braccio", recita la vecchia filastrocca. Puntando così l'indice sul tema della scuola, il primissimo scontro dei bambini con il dovere, con la necessità di abbandonare il gioco e quindi la fine delle possibilità di fare ciò che si vuole: in definitiva, il primo grande spauracchio degli aspiranti adulti per non dire la probabile origine di nevrosi immediate e future.

Non è certo un caso che la scuola stia all'origine di tutte le disgrazie che capitano al più celebre monello della letteratura, Pinocchio, nelle cui trasposizioni a fumetti questo flagello ha trovato adeguata raffigurazione. Ad esempio, nell'edizione illustrata da Jacovitti negli anni Quaranta, si ritrovano in maniera quanto mai espressiva tutte le fasi del travaglio scolastico. Dal momento in cui il buon Geppetto si priva della "casacca" per acquistare l'abecedario al burattino, che subito gli salta in collo, abbracciandolo in un impeto di gratitudine. O il successivo ripensamento, quando il bambino di legno pensa "oggi anderò a sentire i pifferi e domani anderò a scuola"; fino alla birbonata definitiva, quando per "quattro soldi" Pinocchio vende a un robivecchi il libro che è costato tanto sacrificio. In questa rapida sequenza sono sintetizzati tutti i significati del rapporto fra i bambini e la scuola, dal sacrificio dei genitori alla fatica psicologica degli alunni per accettarla.

Non è nemmeno un caso che nelle serie a fumetti ispirate ai bambini la scuola abbia una presenza attiva e frequente. Fatto però sintomatico, essa figura sempre come come sopra accennato, e cioè come è spesso vissuta dai bambini nella realtà: un tremendo spauracchio, una noia, un'istituzione da contestare, un luogo da sfuggire quanto prima per tornare al limbo degli amati giochi. Nella migliore delle ipotesi, un posto dove incontrarsi con gli altri per stare insieme, o addirittura dove discutere e contestare l'inutilità della scuola medesima.



Yellow Kid si improvvisa maestro in una tavola del 1896. (©World)

E' senz'altro ciò che succede, sia pure in maniera indiretta, nella serie **Miss Peach** di Mell Lazarus. Essendo la protagonista un'insegnante, precisamente nella Kelly School, le vicende scolastiche vi assumono un ruolo determinante, ma hanno finito per diventare una specie di metafora delle vicende di tutta la società. Miss Peach è un fumetto in cui ciascuno dei terribili ragazzini protagonisti ha una precisa psicologia, qualcuno addirittura anche problemi di natura psicanalitica. E nel segno rapido del suo autore, nelle sue battute spesso fulminanti, appare abbastanza trasparente la necessità che hanno spesso i bambini di stabilire un franco approccio con la realtà, di comprendere, riflettendovi, aspetti importanti e trascurati della vita. E così la serie ha un'interessante componente che la configura come un libello contro l'intero sistema educativo: nella fattispecie è naturalmente quello americano, ma in fondo esso è uguale in tutto il mondo. Per cui, curiosamente, attraverso la sua indiretta contestazione del sistema scolastico, questo fumetto è diventato un po' alla volta anche uno strumento di lotta contro l'ipocrisia in generale.

Seppure in una connotazione meno forte, anche nei **Peanuts** di Charles Schulz la scuola appare un'istituzione ugualmente costrittiva. Gli amichetti di **Charlie Brown**, e lui stesso ovviamente, sono quasi sempre le vittime della maestra: o perché non hanno fatto i compiti, o perché vengono scoperti a suggerire, o

Miss Peach. (©Field Enterprises)


COSA STA SUCCEDENDO?
BENEDETTA SIA LA NOSTRA CLASSE.
STIAMO INSCENANDO UNA PROTESTA.
INSCENANDO UNA PROTESTA?
SI. AI VECCHI TEMPI SI DICEVA "FARE LE BIZZE"

perché hanno qualche lampo di genio che però non viene compreso. In ogni caso il povero bambino è sempre fuori registro, mai che la sua attività venga apprezzata, mai che la scuola lo coinvolga in maniera tale che egli possa apprezzarla.
Di questo "male di vivere" che è la scuola si trovano evidenti tracce anche nei fumetti correnti, sia pure con situazioni più rivolte all'efficacia di una gag che a una larvata critica ideologica, come nelle situazioni precedenti. Ma certo è meno banale di quanto sembra una situazione come la seguente, nella serie **Henry** di Carl Anderson: il bambino è dispensato dal fare le flessioni perché accusa mal di schiena; ma poco dopo la maestra si accorge che in realtà, vedendo una moneta per terra, il piccolo calvo non ha alcuna difficoltà a piegarsi! Situazione che simbolizza con chiara evidenza tutte quelle infinite occasioni scolastiche in cui i bambini trovano ogni possibile scusa per non fare quello che gli è antipatico fare. Né è da meno di Henry la sempre azzimata **Priscilla**, dell'omonima serie di Al Vermeer, che a un certo momento dovrà assentarsi ("Evviva! Mamma, posso davvero star via da scuola per una settimana intera senza essere malata!?") perché ha preso la "lentigginite": una sciocchezza in se stessa, solo che deve evitare il contagio agli altri bambini. E lei, furbescamente, appena può uscire, si fa pagare dai piccoli amici per strofinarglisi addosso e attaccarla anche a loro.
Comunque, non sempre il rapporto con la scuola è così tragico o conflittuale. A volte le situazioni scolastiche non sono che un pretesto per divertenti gags. E' ad esempio il caso del tenero **Calvin** di Bill Watterson, i cui compiti a casa si risolvono in un ennesimo pretesto di fantasticheria con la tigre **Hobbes** che inventa numeri immaginari, come ad esempio "unquindici", "trentaventi" e roba del genere; oppure che nel fare i compiti insieme alla compagna, tergiversa così a lungo da nevrotizzare la povera tigre. Per non parlare poi di quell'allegro terremoto che è **Spugna** di De Luca e Peroni, un'adolescente che a scuola ci va invece volentieri, proprio perché, contestualmente, ci vive esaltanti avventure, insieme ai tiri da giocare ai compagni, le allegre rivalità con le ragazzine vicine di banco, le buffonate contro gli insegnanti. La scuola è anche divertimento, in fondo. Basta non tener troppo d'occhio i compiti.


IO TI DICO CHE SAREBBE MEGLIO ANDARE AL CINEMA... HO COSÌ POCA VOGLIA DI...
SMETTILA, CICCIONE... IL SOLE, L'ARIA DI MARE E I REMI FANNO BENE ALLA SALUTE!
MENTRE IL CINEMA PUÒ FAR MALE AL PORTAFOGLIO E ALLO SPIRITO!
Pippo, Pertica e Palla. (©Jacovitti)

BAMBINI ALL'ITALIANA

Molte altre riviste italiane di fumetti per ragazzi, oltre al *Corriere dei Piccoli*, hanno pubblicato validi personaggi bambini. Sulla testata cattolica *Il Vittorioso*, nata nel 1937, si è fatto le ossa per esempio quell'inesauribile maestro dell'umorismo che è Benito Jacovitti, al quale si deve un simpatico terzetto apparso nel 1940: **Pippo, Pertica e Palla**. **Pippo** è un ragazzino "forte, lieto, leale, generoso", per dirla con lo slogan della rivista, protagonista di una lunga serie di storie umoristiche e avventurose insieme ai suoi due amici: **Pertica**, alto e magro, e il grassissimo **Palla**. Per tacer del cane **Tom**.
Una testata meno nota come *Il Piccolo Missionario* ha dato origine a un bambino interessante per la sua particolarità: si tratta di **Nerofumo**, creato da Carlo Peroni nel 1962, un negretto di una missione molto povera, che si adopera per aiutare **Padre Adriano**. Nerofumo è pieno di risorse, e insieme al missionario ha vissuto avventure d'ogni genere, compresi i viaggi nella galassia.
Un notevole apporto alla creazione di personaggi bambini è stato dato anche da *Il Giornalino*, un'altra vecchia rivista cattolica, fondata nel 1924 e totalmente ristrutturata nel 1969. Il più popolare di questi piccoli eroi è probabilmente **Piccolo Dente**, nato da una precedente serie del 1970 intitolata **Il colonnello Caster'Bum**, scritta da Claudio Nizzi e disegnata da Lino Landolfi: un interessante esempio di western umoristico rivolto ai lettori più giovani. Il grande successo ottenuto dalla serie ha fatto sì che continuasse ad opera di altri autori dopo la scomparsa di Landolfi.


Piccolo Dente. (©Epipress)

Piccolo Dente è un simpatico indianino, responsabile di fatti e misfatti birichini nella migliore tradizione della monelleria fumettistica, tanto amato dai lettori da diventare la mascotte della rivista. Di altri personaggi de *Il Giornalino* come **Spugna** e **Susanna**, **Mitty** e **Nicoletta**, si è già parlato altrove.
Resta infine da ricordare un personaggio ancora poco noto, ma molto interessante: si tratta di **Winny**, disegnato da Bruno Cannucciari su testi di Franco Fossati.


Winny. (©Cannucciari)

Nato sulle pagine del mensile *Lupo Alberto* nel 1988, Winny è un ragazzo che riscuote a prima vista la simpatia del lettore: nasetto pungente, sorriso candido e aperto, bruna zazzera con ciuffo di capelli in fronte. Dotato di una scatenata fantasia, si lascia coinvolgere in avventure incredibili che iniziano mentre guarda la televisione, legge un libro o ascolta della musica. Come ad esempio quando "entra" in un disegno animato sconvolgendone la trama.
Moderno cugino di **Little Nemo** e di **Dickie Dare**, il personaggio di Winny si riallaccia così alla grande tradizione del fumetto delle origini, con la capacità di riviverne lo spirito in un contesto che tiene in attenta considerazione la vita e gli interessi dei giovani d'oggi.

IL BAMBINO E LA BAMBINA

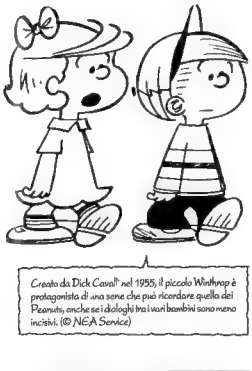
Forse non è un caso che si facciano strada nuove serie con bambini come protagonisti: e sono spesso figure infantili che riflettono quelle del mondo adulto. Inevitabile elemento di confronto di questa tendenza o di questa impostazione è la serie creata da Charles Monroe Schulz, anche nota come **Charlie Brown**, ma il cui titolo originale è **Peanuts** ovvero "noccioline": a giusta ragione, è ritenuta uno dei successi più straordinari in tutta la storia del fumetto mondiale. E' comparsa il 2 ottobre 1950 come striscia quotidiana, alla quale il 6 gennaio 1952 si è affiancata la tavola domenicale. Le cifre del suo successo documentano un'escalation impressionante.

Oggi i Peanuts sono pubblicati da circa 1800 giornali in tutto il mondo, ma la loro storia è costellata da tutta una serie di iniziative che non solo hanno reso multimiliardario l'autore, ma che costituiscono una delle più floride imprese commerciali statunitensi. Esistono centinaia di volumi che raccolgono le strisce pubblicate, le quali hanno inoltre ispirato dei musical, una quantità sterminata di cortometraggi e lungometraggi a disegni animati, mentre migliaia di differenti prodotti si sono ispirati ai vari personaggi della serie: un rivale temibile dell'altro "grande" del fumetto, **Topolino**. In Italia la serie è stata introdotta nel 1965 attraverso la rivista *Linus*: a dire il vero, nel 1963 e 1964 erano già stati pubblicati tre volumi, ma dietro di essi c'erano le stesse persone della rivista, a cominciare da Giovanni Gandini, e comunque è stata quest'ultima a portare al successo travolgente. Oggi come oggi, le pubblicazioni e i prodotti che ruotano attorno a questi personaggi, anche solo in Italia, sono innumerevoli.



I Peanuts al gran completo. Charlie Brown e soci sono tuttavia bambini solo anagraficamente. Si potrebbe quasi dire che giocano a fare i bambini così come Snoopy, che forse è veramente un asso dell'aviazione e possiede un Rembrandt, gioca a fare il bracchetto. (© United Feature Syndicate)

Come ormai tutti sanno, i piccoli personaggi sono **Charlie Brown**, un bambino timido, complessato e insicuro, che suscita un'enorme tenerezza; il suo amico **Linus**, la cui copertina - adeguato esorcismo contro l'insicurezza - è diventata addirittura proverbiale; la sorella di Linus, cioè la tirannica matriarca **Lucy**; il bracchetto **Snoopy**, personaggio talmente ricco da avere assunto un rilievo del tutto autonomo; e attorno a loro, tutta un'umanità, dal musicista **Schroeder** al negretto **Franklin**, dal "sempresporco" **Pig-Pen** alla tenera **Piperita Patty**, e via discorrendo. Le loro avventure consistono in interminabili giochi e dialoghi, in una società dove gli adulti esistono solo di riflesso in quanto non si vedono mai. Eppure il rilievo assunto da questi bambinetti è stato enorme, e si è esteso in tutti i Paesi del mondo: sintomo evidente di un successo che non può essere spiegato



Creato da Dick Cavalli nel 1955, il piccolo Winthrop è protagonista di una serie che può ricordare quella dei Peanuts, anche se i dialoghi tra i vari bambini sono meno incisivi. (© NEA Service)

esclusivamente in base all'impatto della serie come prodotto commerciale. I sociologi hanno cercato di chiarire queste ragioni. A proposito del successo iniziale in patria, si è pensato di attribuirlo al fatto che essi sono riusciti a strappare il sorriso a un'America frustrata, negli anni dell'imperante guerra fredda. E quanto comunque al dilagare anche all'estero del loro successo, si è rilevato che la sterminata produzione di circa 365 "unità" l'anno, tra strisce quotidiane e tavole domenicali, non si limita a raccontare storielle divertenti e satiriche: affronta invece con apparente innocenza, attraverso i bambini, alcuni gravi problemi concernenti la ricerca dell'identità e dell'integrazione sociale, la relativa sconfitta e la conseguente nevrosi. In altre parole, queste storielle ricche di poesia sono piccoli apologhi della nostra condizione umana, briciole comprensibili, accessibilissime, di una filosofia tuttavia profonda: i bambini diventano metafora della nostra condizione, della nostra solitudine umana.
Come è facile comprendere, il grande successo di Charlie Brown & C. ha, per un verso, fatto scuola, e per l'altro scatenato con l'andare del tempo tutta una serie di tentativi di imitazione. Alcuni, pur validi in se stessi, sono solo una più o meno pallida ombra del modello. E' il caso ad esempio di **Winthrop**, evoluzione della striscia **Morty Meekle** che Dick Cavalli ha iniziato nel 1955 per la Newspaper Enterprise Association, e in cui perfino a livello grafico il riferimento ai **Peanuts** è evidentissimo: si tratta anche qui di una squadra di ragazzini, delle loro monellerie, e soprattutto dei loro discorsi, ricchi non di rado di riferimenti intellettuali, ma che rimangono comunque assai meno incisivi di quelli dei Peanuts. Più incisivi, semmai, sono dialoghi e allusioni presenti in **Miss Peach** di Mell Lazarus, iniziato nel 1957, del quale si è già parlato.




MA... PERCHE' DOVREI FARLO?
PERCHE' TE LO ORDINO IO, CHE SONO TUA MADRE!!
SE È QUESTIONE DI TITOLI, IO SONO TUA FIGLIA!
E CI SIAMO DIPLOMATE LO STESSO GIORNO O NO?

Gli scolari di Miss Peach impegnati nell'ennesima discussione. (sopra) (©Field Enterprises) Creata dall'argentino Quino nel 1964, Mafalda è una bambina davvero terribile che ha sempre da dire la sua su qualsiasi argomento. Il suo desiderio d'indipendenza la porta talvolta ad avere un rapporto difficile con la mamma. Spesso Mafalda si trova ad assumere un atteggiamento da adulto nei confronti del fratellino Nando, pentendosene un po' subito dopo. (a destra e in basso) (©Quino)



L'unico fumetto con bambini protagonisti in grado di reggere il confronto con i Peanuts è **Mafalda**, la terribile ragazzina creata dal disegnatore argentino Joaquin Lavado con lo pseudonimo di Quino. Apparsa come tavola domenicale sul quotidiano di Buenos Aires *Primera Plana* il 29 settembre 1964, Mafalda è stata quindi pubblicata in strisce quotidiane su *El Mundo* dal marzo 1965, diffondendosi pian piano in tutto il mondo. Nonostante l'enorme successo riscosso dal personaggio, l'autore ne ha sospesa la produzione nel 1974.
Mafalda sembra fondere la componente per così dire meditativa e intellettuale dei Peanuts con la carica di un terremoto come **Totò Tritolo**. Nelle storie di Mafalda, a differenza di quelle di Charlie Brown, sono presenti adulti e bambini; un elemento narrativo al quale va attribuita gran parte dell'aggressivo umorismo della serie, che nasce proprio dal contrasto fra le rispettive concezioni del mondo, che sono, ovviamente, diametralmente opposte.
Protagonisti della serie, anche in questo caso, sono "bambini" che esprimono con grande carica satirica i caratteri degli adulti. C'è ad esempio **Manolito**, materialista e commerciante, legato pragmaticamente ai soldi, per i quali è disposto a qualunque bassezza; c'è **Susanita**, ossessionata dall'idea del matrimonio, che coniuga interesse e amore; c'è **Felipe**, candido e idealista, sognatore destinato a subire frustrazioni. E su tutti impera Mafalda, che fin dalla sua prima comparsa in Italia nel 1968 fu battezzata "la contestataria": aggettivo quanto mai adatto a sintetizzarne lo spirito. A Mafalda infatti non va mai bene niente, però non per semplice capriccio, bensì sul filo di una logica ferrea, sempre pronta a rilevare le contraddizioni della natura umana, non importa che si chiamino politica o società. Per questo, pur essendo legato alla situazione argentina, il fumetto ha incontrato notevole successo anche all'estero. Esso infatti riflette tutte le ossessioni e le preoccupazioni del nostro tempo, perché il mondo di Mafalda, in fondo, è quello che ormai le comunicazioni internazionali hanno ridotto a un "villaggio globale".



Creato da Ted Shearer nel 1970, *Quincy* è uno dei pochi ragazzini di colore del mondo dei fumetti (©King Features Syndicate)

Charlie Brown, Mafalda e molti altri piccoli eroi del fumetto moderno affrontano sempre più nelle loro storie temi di grande impegno, tanto che, nonostante l'umorismo di fondo, questi fumetti hanno ormai caratteristiche espressamente satiriche e di denuncia sociale.
Nel 1965 comparve presso il Lew Little Syndicate una serie che era stata addirittura incoraggiata da Charles Schulz: **Wee Pals**, ovvero "piccolissimi compagni".
L'intento dell'autore, il nero Morrie Turner, era di creare una striscia "integrata", raccontando le avventure di una brigata di scolaretti di ogni colore che nei loro rapporti non hanno problemi di conflitti razziali: un modo di presentare in maniera gradevole ai lettori un tema impegnativo come quello dell'integrazione fra bianchi e neri.
Molto ben congegnata sul piano umoristico, Wee Pals riscosse un ottimo successo presso i lettori, ciò che stimolò il King Features Syndicate a produrne una analoga per i propri giornali. Nacque così il 17 giugno 1970 la serie **Quincy**, creata dal giamaicano Ted Shearer. Qui è nero anche il piccolo protagonista al quale è intitolata la striscia che tende a trattare, non sempre con grande umorismo, argomenti problematici e di attualità attraverso le avventure di una squadra di amici ambientate in una tipica zona suburbana di una grande metropoli.





L'umorismo della serie di Calvin & Hobbes è spontaneo e diretto. Le battute della tigre sono spesso degne del miglior Woody Allen. (© Universal Press Syndicate)

Realizzata da Morrie Turner, la serie Wee Pals dipinge con realismo e simpatia l'integrazione tra neri e bianchi, le cui fondamenta vanno poste già nell'infanzia. (© Registered and Trademark Tribune Syndicate)

Calvin e Hobbes sono i protagonisti di uno dei più intelligenti e divertenti fumetti sui bambini. La serie, creata da Bill Watterson nel 1985, è un piccolo capolavoro di fantasia e insieme a Little Nemo e a Barnaby costituisce uno dei massimi risultati mai raggiunti in questo campo. (© Universal Press Syndicate)



UN BAMBINO E UNA TIGRE DI CARTA

Questa lunga scorribanda in compagnia dei bambini a fumetti si conclude con una "strana coppia" di eroi, **Calvin & Hobbes**, divertentissimi protagonisti di una serie creata dallo statunitense Bill Watterson nel 1985 e pubblicata in Italia sulle pagine delle riviste *Linus* e *Snoopy*. **Calvin** è un bambino dalla immaginazione inesauribile, perennemente alle prese con i piccoli problemi tipici della sua giovane età come fare i compiti, lavarsi controvoglia, ubbidire ai genitori. Sua inseparabile compagna di avventure è nientemeno che una tigre di nome **Hobbes**: ed è difficile dire se si tratta di un innocuo pupazzo di peluche animato dalla fantasia del bambino, o piuttosto di un animale in carne e ossa che i genitori di Calvin si ostinano a vedere come un bambolotto di stoffa.



La trovata è geniale e permette all'autore di sviluppare attraverso questo paradosso una serie di irresistibili gags, traendone una significativa metafora sul senso del fantasticare dei bambini, definitivamente perduto negli adulti.
Hobbes cammina su due zampe, legge a letto con gli occhiali, d'inverno passeggia con una sciarpa al collo e si mostra amica e confidente del bambino in mille modi. Lo aiuta anche a fare i compiti, pur con metodi stravaganti. "Quanto fa nove più quattro?" domanda Calvin. "Ooh, questo è tremendo. Devi usare numeri immaginari - risponde Hobbes - Unquindici, trentaventi... roba così".
Calvin comunque non è da meno per simpatia e "follia". Per fuggire dalla noiosa routine di tutti i giorni è capace di trasformare la vasca da bagno in un vascello di pirati, il banco di scuola in una astronave; mentre mostri dalle fauci spaventose sbucano da sotto il letto, lui stesso si muta in detective o astronauta arrivando addirittura a sciogliersi come neve al sole, gonfiarsi come un pallone o allungarsi come se fosse fatto di gomma.
Certo una striscia imperniata sui bambini ha sempre delle chances al suo attivo, purché l'autore sappia sfruttare la possibilità del doppio linguaggio: quello semplice,che possa essere capito dai piccoli, insieme a quello più colto e sofisticato gradito agli adulti. In questo senso Calvin & Hobbes rappresenta uno dei massimi risultati raggiunti in assoluto e non a caso nel 1987 la National Cartoonist Society ha premiato il fumetto come migliore serie umoristica dell'anno.
Protagonisti dei fumetti sin dalle loro origini, i bambini continuano dunque a interpretare in questa affascinante avventura un ruolo di primo piano. Da **Yellow Kid** a **Calvin & Hobbes** il passo è tutto sommato breve anche se ha portato lontano: a quei confini della fantasia che molte volte solo i bambini sanno raggiungere.



Tigre di pezza o animale in carne e ossa? E' proprio la sua controversa identità, il suo acquistare o perdere consistenza col variare del taglio prospettico - quello infantile di Calvin e quello adulto dei genitori - che conferisce a Hobbes una accattivante valenza simbolica. (© Universal Press Syndicate)


POSTA
SCHMATZ



GLI ANIMALI DI CARTA

Da Krazy Kat a Topolino, da Bugs Bunny a Lupo Alberto, ecco l'incredibile e divertente zoo dei fumetti.

Intelligenti, spiritosi e dotati di mille risorse, in tutto e per tutto simili all'uomo, gli animali sono forse i personaggi nei quali gli autori di fumetti hanno trovato modo di esprimere al massimo la loro fantasia. Popolato di eroi a due o più zampe che parlano e vivono come noi, così come di creature assolutamente fantastiche e imprevedibili, questo meraviglioso universo è uno specchio deformato e deformante della nostra realtà.

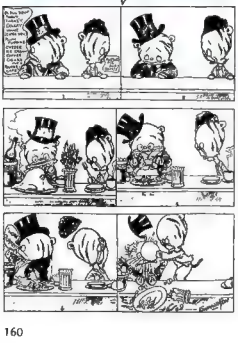
Sin dalla notte dei tempi, gli uomini hanno voluto leggere negli animali una sorta di rappresentazione dei loro vizi e delle loro virtù: la volpe incarnava la furbizia, il somaro l'ignoranza, il lupo la brutalità irrazionale, la pecora la remissività, il leone il coraggio, e così via.
Esopo, Fedro e in seguito La Fontaine hanno attribuito a queste creature anche il dono della parola, trasformando il loro mondo in una allegoria del nostro e dando vita a una "commedia animale" parallela a quella umana.
Gli animali delle fiabe prima e quelli dei fumetti successivamente hanno contribuito a farci sorridere e pensare, educandoci in modo indiretto e divenendo da semplici coinquilini del nostro pianeta quasi una voce della nostra coscienza.
In una delle prime tavole di **Yellow Kid**, l'irriverente monello creato nel 1896 dallo statunitense Richard F. Outcault e comunemente considerato il capostipite dei fumetti, è proprio un pappagallo a esprimersi per la prima volta con la tradizionale nuvoletta, quando le regole dei comics non erano ancora consolidate e lo stesso Yellow Kid si rivolgeva ai lettori tramite frasi scritte sul suo caratteristico camicione giallo.



Nel 1892, James Swinnerton disegnò per il San Francisco Examiner dei simpatici orsetti. Trasferitosi a New York, l'autore aggregò dei tigrotti alla serie che si trasformò così in Little Bears and Tigers. (© Swinnerton)



I tigrotti di Swinnerton sono tra i primi protagonisti in assoluto della storia dei fumetti. L'umorismo di questi personaggi è spontaneo e diretto e rimanda alle comiche del cinema muto dell'inizio del secolo. (© Swinnerton)



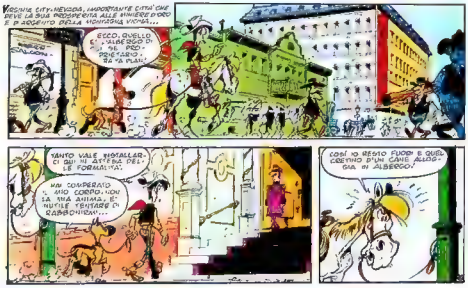


È un pappagallo il primo animale a prendere la parola nei fumetti in una tavola di Yellow Kid del 1896. "Per tutti i fulmini! Mi sono preso una cotta per Liz e Molly!" è la sua battuta. (© The Newspaper Comic Journal)

Sono tuttavia gli orsetti creati nel 1892 dal cartoonist americano James Swinnerton i primi animali con autentiche caratteristiche di personaggi. La serie dei **Little Bears** nacque sul quotidiano del gruppo Hearst *San Francisco Examiner* e riprendeva gli animali presenti sullo stemma dello Stato della California: quando l'autore si trasferì a New York nel 1899, aggiunse dei tigrotti al suo fumetto che si trasformò così in **Little Bears and Tigers**. Swinnerton rendeva in questo modo omaggio al Partito Democratico, la cui organizzazione nella città usava come simbolo una tigre chiamata Tammany Tiger: nacque così la simpatica figura di **Mister Jack** che in seguito divenne il protagonista della serie.
Nel corso degli anni lo spazio dedicato agli animali crescerà moltissimo, con un vero e proprio boom negli anni Trenta e Quaranta in relazione, come vedremo, a

quanto avviene contemporaneamente nel cinema di animazione. In certi casi gli animali sono i veri protagonisti di strisce e tavole a fumetti, in altri si limitano a svolgere un ruolo di "spalla", come il fedele bassotto di **Bonaventura** o lo scoiattolo **Snip**, compagno di avventure del ragazzino **Spirou**.
Nel fumetto realistico e avventuroso, di regola gli animali raffigurati mantengono un comportamento conforme a quello dei loro alter ego umani: basti pensare a **Diavolo** (**Devil**), il lupo dell'**Uomo Mascherato** (**Phantom**), o a **Fang**, la pantera nera amica di **Cino e Franco**, protagonisti della serie **Tim Tyler's Luck**, oppure al cane **Rin Tin Tin** e al cavallo **Furia**.
Inseriti in un contesto umano, questi personaggi non comunicano mai attraverso le nuvolette, neppure attraverso quelle che indicano il mero atto del pensare. La loro muta espressività talvolta raggiunge vertici straordinari, come nel caso del lupo bianco **Karatè**, protagonista di una lunga serie di avventure su *Il Monello*.
Tuttavia, quando nel 1950 lo sceneggiatore Roberto Renzi e il disegnatore Augusto Pedrazza crearono **Akim**, figlio della giungla concepito sulla falsariga di **Tarzan**, usarono l'espediente di far parlare gli animali selvaggi, per dare loro più spazio nelle storie senza stancare i lettori con troppe sequenze mute. Ci sono anche interessanti esempi di animali che di tanto in tanto prendono la parola, rivolgendosi ai lettori per


UN RUGGITO BOTTA NELLA FORESTA...
UAAARRRR!
AAAAUUGGRRRRRR!
GRRR... LA PANTERA NERA!
VATTENE, PICCOLO SCIMMIA... VATTENE O TI SBRANO... GNAAAFFFF!
TIMI! COME DOBBIAMO FARE PER AVVERTIRE DEI PERICOLI?
CON L'AUGURIO!
MOMENTO! LA PAURA È UNA COSA SERIA!
IL CUCCIOLO D'UOMO È MIO AMICO!
DOBBIAMO SCOPRIRE CON UNA SOLA PAROLA!


VECCHIA CITY-NEVADA... IMPORTANTE CITTÀ CHE DEVE LA SUA PROSPERITÀ ALLE MINIERE D'ORO E D'ARGENTO DELLA MONTAGNA VICINA...
ECCO, QUELLO È IL "LUCKY LUKE" DI CUI PARLANO I GIORNALI... SEMBRA PROPRIO UN TIPO IN GAMBA!
YANTO VALE RISTALLARCI QUI IN ATTESA DELLE FORMALITÀ...
NON COMPERATO IL MIO CORPO... NON LA MIA ANIMA... E NEPPURE L'ENTRATA DI RAMBOVIONI...
COSÌ IO RESTO FUORI E QUEL CRETINO D'UN CANE ABBAIA... GIÀ, MI ABBAIA!

Nelle storie di Akim gli animali della giungla sono dotati di parola e comunicano anche con gli esseri umani. (© Daim Press)

Il cavallo Jolly Jumper e il cane Ran Tan Plan delle storie di Lucky Luke sono un divertente esempio di animali non antropomorfi dotati di parola, anche se solo i lettori possono capirli. (© Dargaud)

commentare ironicamente il comportamento dei loro padroni: **Milou**, l'inseparabile cagnolino di **Tintin**, **Jolly Jumper**, il cavallo di **Lucky Luke**, e **Ran Tan Plan**, il cane poliziotto più stupido del West, che talvolta compare nelle avventure di quest'ultimo.
Anche nel campo del fumetto umoristico gli animali non comunicano mai con gli esseri umani.
Personaggi famosissimi come **Snoopy**, il bracchetto filosofo di **Charlie Brown**, o il sarcastico gatto **Garfield** non sono mai stati provvisti di favella e si esprimono solo attraverso le apposite nuvolette che indicano i pensieri.
C'è poi un terzo, e più interessante, livello di antropomorfizzazione animale: quello cui appartengono personaggi più complessi e versatili come **Topolino** (**Mickey Mouse**), **Paperino** (**Donald Duck**) e la maggior parte degli eroi disneyani, il gatto underground **Fritz** o il papero astrale **Howard the Duck**, il pennuto spaziale **Joe Galaxy** e lo spassoso **Lupo Alberto**, nonché la miriade di eroi italiani dei giornali per ragazzi, dallo scoiattolo **Trottolino** al canguro **Serafino**.
Questi personaggi conservano solo velatamente la loro origine animale e obbediscono a criteri di comportamento assolutamente umani: camminano eretti, si vestono di tutto punto, guidano l'automobile, fumano e leggono i giornali.

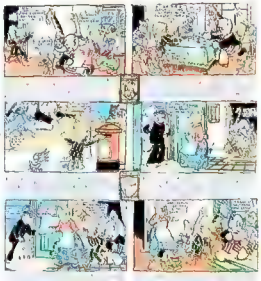
UN'ALLEGRA BRIGATA INGLESE

Tra i primi eroi del fumetto britannico compaiono diversi animali, come **The Bruin Boys**, **Pip**, **Squeak and Wilfred** e **Rupert**.
Creata nel 1904 da Julius Stafford Baker e continuata in seguito da Herbert Foxwell e da numerosi altri autori, la serie del **Bruin Boys** è incentrata su una brigata di allegri animali antropomorfi i quali, dopo aver frequentato l'asilo di **Mrs. Hippo**, sono ora ospiti della scuola-convitto gestita dall'orsa **Mrs. Bruin**. Il tigrotto **Tim**, l'elefantino **Jumbo**, l'orso **Billy** e molti altri simpatici personaggi sono protagonisti di spiritose avventure fitte di monellerie che portano immancabilmente i Bruin Boys a guadagnarsi una ramanzina, soprattutto nei primi anni, quando la serie aveva un carattere prettamente educativo. Mentre nell'edizione originale è Tim il leader della banda, in quella italiana questo ruolo è stato attribuito a Jumbo, il quale, nel 1932, ha anche dato il proprio nome a una rivista di fumetti per ragazzi.

Un cane, un pinguino e un coniglio sono gli intraprendenti protagonisti di una serie creata nel 1919 in Gran Bretagna da Lamb e Pyne. Pip, Squeak e Wilfred sono stati fino al 1955 tra i beniamini dei giovani lettori di quel paese. (© Daily Mirror)



Creata dall'inglese Julius Stafford Baker nel 1904, la serie dei Bruin Boys racconta le simpatiche avventure di un gruppo di animali bene assortiti ospiti di un convitto e sempre pronti a combinare qualche innocua marachella. (© Fleetway Publications)





Le candide avventure dell'orsacchiotto Rupert si svolgono sullo sfondo di un mondo fiabesco e immutabile nei quale gli autori raffigurano l'idilliaca campagna sognata dai lettori inglesi. (© Beaverbrook Newspapers Ltd.)

Il cane **Pip** e il pinguino **Squeak** esordirono sulle pagine del *Daily Mirror* il 12 maggio 1919 su testi di Bertram Lamb e disegni di Austen Bowen Pyne. L'anno successivo si unì a loro lo scatenato coniglio **Wilfred**: il terzetto è divenuto così protagonista di strampalate avventure nelle quali ne succedono di tutti i colori. Pur non sapendo parlare, è proprio Wilfred l'anima del gruppo e le sue storie, su testate diverse, sono continuate fino al 1955.
Creato da Mary Tourtel nel 1920, l'orsacchiotto **Rupert** è uno dei beniamini dei bambini inglesi che da oltre mezzo secolo ne apprezzano le garbate storielle e lo trovano ritratto su quaderni, coperte e oggetti di ogni tipo. Vestito con un maglione girocollo, una sciarpa e pantaloni a quadri divenuti una specie di divisa, il tenero Rupert vive in una fattoria immersa in una idilliaca campagna dipinta con toni favolistici nella quale gli capita d'incontrare elfi, gnomi, nani burloni, scienziati bizzarri e inventori di oggetti senza senso.

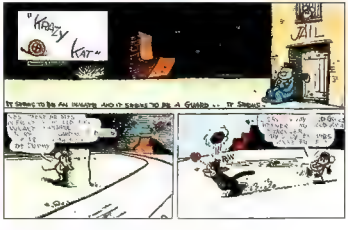
UN GATTO TUTTO MATTO

Uno dei più assurdi terzetti del fumetto delle origini: Krazy Kat, il bulldog poliziotto Offissa Pupp e il topo Ignazio. (© King Features Syndicate)



Se i cani hanno sempre goduto di una posizione di privilegio nell'immaginario per l'infanzia, tanto nella letteratura quanto nei comics - basti pensare ai fedeli compagni di **Buster Brown**, **Little Jimmy** e di numerosi altri eroi nati nei primi anni del secolo -, è un gatto di nome **Krazy Kat** il primo animale davvero protagonista di una serie a fumetti.
Questo surreale felino debuttò come personaggio secondario nelle storie della serie **Family Upstairs**, in seguito ribattezzata **Dingbat Family**, iniziata da George Herriman il 20 gennaio 1910 sul *New York Journal*. Un gatto e un bulldog erano i protagonisti di una striscia autonoma, quasi un'appendice, pubblicata sotto la serie principale. Questa particolare striscia senza titolo raccolse molti favori e, poco alla volta, dopo un certo numero di cambiamenti di formato e di collocazione nel giornale e con l'inserimento del topo **Ignazio** (**Ignatz**), soppiantò la serie originaria.





La desolata contea di Coconino fa da sfondo alle surreali storie di Krazy Kat, il gatto creato da George Herriman nel 1910 per il New York Journal. Uno studio di altri assurdi animali fa capolino di tanto in tanto in questo fumetto, considerato da molti un autentico capolavoro di poesia. (© King Features Syndicate)

Fu proprio il buffo topolino a coniare per il gatto della striscia un nomignolo sprezzante e ironico scritto con la lettera cappa: Krazy Kat, che tradotto in italiano suonerebbe "Gatto Matto".
I personaggi della serie si muovono sullo sfondo della desolata contea di Coconino, teatro delle scaramucce tra Ignazio e Krazy Kat, continuamente interrotte dal bulldog **Offissa Pupp**, divenuto per l'occasione il tutore dell'ordine della contea, un agente di polizia un po' ingenuo e sicuramente ottuso. Una piana desertica, con qualche casetta dal tetto piatto, un po' di rocce monumentali all'orizzonte, una mezzaluna tridimensionale appesa in cielo sono gli elementi caratteristici del surreale scenario dipinto dall'autore. Gli abitanti di questa landa sono un paio di paperi, una giraffa, qualche cane di passaggio e una cicogna di nome **Joe Stork**, che negli anni del proibizionismo, al posto del bebé, trasporta nel suo fagottino liquori di contrabbando. L'unico gruppo familiare è quello di Ignazio, composto dalla moglie e da tre minuscoli topolini disegnati a sua immagine e somiglianza. I personaggi principali della serie sono comunque soltanto il cane, il gatto e il topo, i cui ruoli vengono sovvertiti da Herriman in modo divertito e anche un po' enigmatico. Nel panorama delle strisce di tutti i tempi, infatti, a Krazy Kat spetta un posto del tutto speciale, sia per la sua imbarazzante ambiguità sessuale - spesso gira con un femmineo ombrellino da sole -, sia per il suo linguaggio: un curioso impasto slang semplificato in italiano da una significativa erre moscia che presenta ancora oggi non poche difficoltà d'interpretazione. Molti critici si sono spinti a interpretare il personaggio di Krazy Kat e il suo bizzarro linguaggio in chiave simbolica o psicanalitica, quando addirittura non l'hanno definito una delle massime espressioni poetiche dei comics. Elemento fondamentale e ricorrente della serie è un grosso mattone che, per fare un dispetto gratuito o forse per prendersi una rivincita sul nemico, il topo Ignazio decide di lanciare un bel giorno sulla testa del gatto. Gli effetti del colpo alla nuca sono quanto meno paradossali: il gatto, incredibilmente, si innamora del topo, sprigionando dal bernoccolo uno zampillo di cuoricini simbolici. La maggior parte delle gags esili e lunari della serie ruota attorno a questo leitmotiv: Ignazio ripete all'infinito il fatidico lancio del mattone, che Krazy Kat scambia immancabilmente per una manifestazione di affetto. Quando il topolino lo risparmia, il gatto teme una caduta d'interesse nei propri confronti.

ARRIVA UN GATTO NERO

Nel 1919 fa la sua prima apparizione sullo schermo cinematografico **Felix the Cat**, un gatto nero e scanzonato che avrà un'enorme importanza nello sviluppo degli animali antropomorfi e influenzerà lo stesso Walt Disney per la creazione di Topolino.
Attribuito a Pat Sullivan, che probabilmente non andò oltre la sua semplice ideazione, il personaggio fu in realtà realizzato dal bravissimo Otto Messmer che lo sviluppò graficamente, prima nei disegni animati e quindi nei fumetti dove lo scanzonato gatto fece il suo debutto il 14 agosto 1923 come tavola domenicale a colori. Il suo successo fu immediato, in barba a tutte le superstizioni sui gatti neri, e Felix fu diffuso in tutto il mondo, compresa l'Italia dove il *Corriere dei Piccoli* lo ribattezzò **Mio Mao**.

Felix è un gatto dotato di grande fantasia e di inesauribili risorse. Nelle sue storie è possibile vederlo trasformare un quarto di Luna in una comoda culla, impiegare la coda 'in mille modi' e, come in questo caso, ricavare un igloo da una bolla di sapone gelata. (© King Features Syndicate)


MA NO! UNA FIRA PER DOL CE DI SAPONE, QUANDO VI AMO MORENDO DI FREDDO!
ADESSO GELA, E SARÀ LA MIGLIOR CASA CHE AVREMO MAI.
NON CE MALTA, MURATORE, MA È SEMPRE O.K.
PAT SULLIVAN

Protagonista di una fortunata serie di cortometraggi a partire dal 1919, Felix the Cat fece il suo debutto nei fumetti nel 1923. Anche se firmate da Pat Sullivan, le strisce e le tavole del simpatico gatto, come questa del 1931, furono in realtà disegnate in gran parte da Otto Messmer, da molti ritenuto il vero creatore del personaggio. (© King Features Syndicate)



In Italia Felix è stato ribattezzato Mio Mao dal Corriere dei Piccoli che lo pubblicò con successo. Nelle sue storie non mancano gli aspetti surreali, sempre impiegati comunque in chiave comica. (© King Features Syndicate)

Il motivo per cui Felix è nero risiede proprio nella sua origine di celluloide. Negli anni del cinema in bianco e nero gli animatori potevano contare solo su gamme sfumate di grigi per rendere l'illusione della realtà, e i personaggi, per meglio risaltare sui fondali, erano quindi necessariamente neri il più possibile, come sarebbe avvenuto per i disneyani **Oswald** il coniglio e **Topolino**.
A parte Krazy Kat, un personaggio atipico e per certi versi unico, Felix si può non solo considerare il vero capostipite della numerosa famiglia dei gatti a fumetti, da **Cicero's Cat** a **Isidoro** e **Garfield**, ma soprattutto l'anello di congiunzione tra i cosiddetti animali-animali e gli animali antropomorfi, che indossano vestiti e sono in tutto e per tutto simili all'uomo, come Topolino.
Le avventure di questo gatto un po' birbante sono in genere molto divertenti e ricche di spunti surreali che, a differenza della sostanziale uniformità delle storie di Krazy Kat, nelle quali in fondo non succede mai nulla, contribuiscono in modo determinante a renderlo irresistibilmente simpatico. Possiamo così vedere un quarto di Luna trasformarsi in una comoda culla, il numero quattro in una sedia, una bolla di sapone gelata divenire un confortevole igloo e due nuvole di polvere mutarsi in ruote di bicicletta. Se deve salutare qualcuno, Felix non esita a sollevarsi la calotta cranica come un cappellino, mentre all'occorrenza la sua coda, adeguatamente modellata, può fungere da amo, da arpione, da remo o da manganello.

Mortimer è la primissima versione di Topolino, ma non è mai stata pubblicata. (© The Walt Disney Co.)



Walt Disney è universalmente considerato il più grande favolista del nostro secolo. Qui lo vediamo ritratto insieme ad alcuni dei suoi personaggi più famosi in una tavola realizzata da Howard Sordon. (© The Walt Disney Co.)

Due grandi orecchie nere, un paio di calzoncini rossi dai vistosi bottoni gialli e un sorriso accattivante... ecco il topo più famoso del mondo! (© The Walt Disney Co.)



Le sue inesauribili risorse gli permettono di cavarsela nelle più intricate circostanze e ne fanno, per certi aspetti, un piccolo eroe dal carattere ribelle che ritroveremo notevolmente accentuato in scatenati e dirompenti personaggi quali **Bugs Bunny** e **Picchiarello**.
Un bel giorno Felix incontra un'anima gemella, **Kitty**, una vezzosa e seducente gattina bianca del tutto simile a lui. Arrivano anche i due nipotini **Inky** e **Dinky**, che lo portano sempre più a imborghesirsi, trasformandolo a quel punto in un animale antropomorfo.
Felix, smessi i panni del randagio protagonista di mille avventure, si trasforma in un sedentario con tanto di casa, telefono, frigorifero e televisore e perde così nelle successive trasformazioni, sia negli Stati Uniti che in Italia (dove nel dopoguerra Felix ebbe un'edizione del tutto autonoma, piuttosto edulcorata e rivolta a un pubblico decisamente infantile), il suo spirito anarcoide.

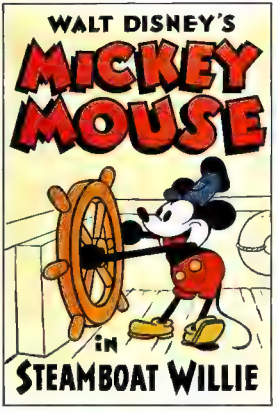


"Tutto iniziò in un garage di Kansas City"...
Potrebbe cominciare così la storia dell'uomo che viene universalmente considerato il più grande favolista del nostro secolo, il papà dei personaggi forse più amati e diffusi della storia dei fumetti, l'artefice di quel fantasmagorico universo destinato, secondo le sue parole, "al bambino che è dentro ciascuno di noi".
Nell'ormai leggendario garage di Kansas City, nel 1920 l'allora diciannovenne Walt Disney realizzava i suoi primi cortometraggi a disegni animati. Con questi ancora ingenui cartoons in bianco e nero, Disney poneva le basi del più vasto impero dell'intrattenimento, dimostrando già un'evidente abilità di affascinare con prodotti di elevata qualità un pubblico vastissimo: quello a cui punterà sempre in tutta la sua carriera, sia coi film che con i fumetti, nonché, negli ultimi anni della sua vita, con i progetti dei grandi parchi di divertimento, da Disneyland a EPCOT.
Dopo aver ottenuto i primi successi con la serie dedicata alla piccola Alice che, prendendo esempio dalla celebre fiaba di Lewis Carroll, si muoveva nel mondo fantastico di Cartoonland, Disney diede vita nel 1927 a un coniglio nero di nome **Oswald**, il quale fu quasi subito soppiantato da un altro personaggio, che sarebbe divenuto una specie di simbolo dell'azienda Disney: **Mickey Mouse**. Quello che in Italia ormai tutti conoscono come **Topolino**, secondo una leggenda tramandata negli anni avrebbe dovuto originariamente chiamarsi Mortimer, se la moglie di Disney non si fosse prontamente opposta.
Topolino debuttò ufficialmente il 18 novembre 1928 al Colony Theater di New York, con un cortometraggio presentato come "il primo disegno animato sonoro", insieme al film "Gang War" con Olive Borden e Jack Pickford e a uno spettacolo musicale dell'orchestra di Bern Bernie. "Steamboat Willie" era il suo terzo cortometraggio animato in bianco e nero, ma il primo a venir distribuito con la straordinaria innovazione della colonna sonora, di recentissima applicazione. "Steamboat Willie" segnò l'inizio di una fortunata carriera cinematografica che

portò Topolino, negli anni Trenta, a diventare una delle più celebrate star di Hollywood.
Variety scrisse: "La sincronizzazione è dal principio alla fine un gioiello"; il *Weekly Film Review*: "Il pubblico non ha fatto che ridere dal principio alla fine, ed è uscito dalla sala che ancora applaudiva" e il *Times* di New York: "Un lavoro geniale, ricco di umorismo".
Il 13 gennaio 1930 Topolino approda ai fumetti con una striscia quotidiana distribuita dal King Features Syndicate, già allora la maggiore agenzia di distribuzione di comics negli Stati Uniti e nel mondo.
Quelle avventure dalla trama un po' esile ma ricche di situazioni divertenti furono immediatamente ristampate in grandi albi in bianco e nero pubblicati da David McKay, facendo così di Topolino un pioniere anche nei comic books.



Topolino e il Gorilla Spettro è una delle più celebri storie avventurose dell'eroe disneyano. Disegnate da Floyd Gottfredson nel 1937, queste strisce mescolano abilmente umorismo e suspense. (© The Walt Disney Co.)



La locandina del cortometraggio a disegni animati nel quale Topolino fece il suo debutto il 18 novembre 1928 al Colony Theater di New York. (© The Walt Disney Co.)



Copertina di un Mickey Mouse Magazine del 1936, uno dei primi comic books di Topolino. (© The Walt Disney Co.)

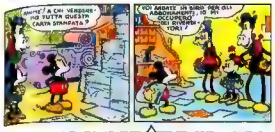
La prima striscia di Topolino, apparsa nel gennaio 1930 e pubblicata lo stesso anno in Italia sulle pagine dell'Illustrazione del Popolo, il supplemento illustrato della Gazzetta del Popolo di Torino. Nella sua prima avventura a fumetti l'eroe sogna di emulare le imprese aviatorie di Lindbergh. (© The Walt Disney Co.)



DUE GRANDI ORECCHIE, UN PAIO DI CALZONCINI ROSSI E GUANTI GIALLI... ECCO IL TOPO PIU' FAMOSO DEL MONDO

Nelle strisce quotidiane di Topolino, Disney si limitò a fornire qualche gag per la prima avventura, lasciando il compito del disegno al suo braccio destro Ub Iwerks, un bravissimo animatore già responsabile della realizzazione grafica definitiva del personaggio nei film. Nel maggio dello stesso anno, in seguito alla defezione di Iwerks che aveva aperto uno studio di animazione in proprio, e dopo la breve parentesi di Win Smith, Walt Disney chiese al giovane Floyd Gottfredson di prendersi cura delle strisce per un paio di settimane: il tempo necessario per trovargli un sostituto adeguato. Ebbe così inizio, in modo del tutto casuale, la

carriera di un autore, sconosciuto alla maggior parte dei lettori, che pure ha dato un contributo determinante al successo di Topolino.
Gottfredson faceva l'"intercalatore" nell'animazione: disegnava cioè le immagini meno importanti dei personaggi per alleviare il lavoro dell'animatore del quale era assistente. Disegnare fumetti non rientrava nei suoi interessi, ma ben presto si appassionò alle strisce di Topolino e continuò a occuparsene, scrivendo anche gran parte dei soggetti, sino all'ottobre 1975, quando andò in pensione.
Il Mickey Mouse di Gottfredson, vivace, ottimista, animato da un sincero slancio verso l'avventura e il mistero, umano e irrequieto, sarebbe purtroppo stato tradito più volte da altri autori americani che cercarono di adeguare le nuove storie alle esigenze dei comic books, indirizzati a un pubblico meno maturo di quello dei giornali sui quali erano pubblicate le strisce quotidiane.



Pippo, Minni e Orazio sono gli improvvisati collaboratori di Topolino in una storia del 1935 nella quale il personaggio decide di impegnarsi nel mondo della carta stampata, lottando attraverso le pagine del proprio giornale contro terribili malviventi come Gambadilegno. (© The Walt Disney Co.)



Copertina per l'edizione italiana di Topolino nella Casa dei Fantasmi. Anche se gli spettri di questa storia del 1936 si rivelano alla fine falsi, in altri fumetti Topolino ha affrontato autentiche creature del soprannaturale. (© The Walt Disney Co.)


MINNIE STA ANCORA CERCANDO DI CONVINCERE TOPOLINO A LASCIAR PERDERE LE AVVENTURE E RESTARSENE A CASA TRANQUILLO.
MI FAI VERAMENTE ARRABBIARE! ...HAI UNA BELLA CASA E TUTTO IL RESTO... E VUOI ANDARE A CACCIA DI BALENE! E DOPO COSA FARAI ANCORA?
DOPO? VERAMENTE NON CI HO ANCORA PENSATO.
LASCIA CHE TI DICA UNA COSA, TOPOLINO! NON TI PERMETTERÒ DI VAGABONDARE AI QUATTRO ANGOLI DELLA TERRA PER TUTTA LA VITA
MA... IO...?
O RINUNCI A QUESTE TUE PAZZE IDEE... O RINUNCI A ME!
?

Minni accompagna raramente Topolino nelle sue avventure per il mondo, accettando in genere di buon grado il ruolo di eterna fidanzata. Anche se, come in questo caso, lascia trapelare i suoi veri sentimenti. (© The Walt Disney Co.)

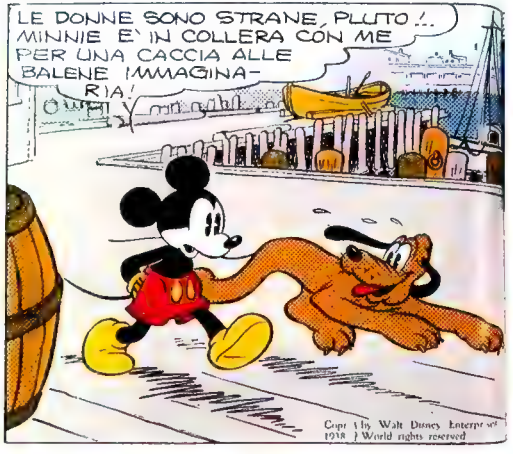
Lo stile del miglior Gottfredson era un riuscito connubio tra la classica battuta divertente alla fine di ogni striscia e la suspense del racconto avventuroso.
Con l'andare del tempo, la gag comica quotidiana venne sostituita sempre più spesso da un microitinerario narrativo culminante nell'ultima vignetta, che allineava Topolino fra gli eroi dell'avventura. Sul finire degli anni Trenta, il più celebre eroe disneyano raggiunge il massimo splendore nei fumetti, passando con disinvoltura dalla fantascienza ("Topolino e l'uomo nuvola", "Topolino e le meraviglie di domani") alla commedia brillante ("Topolino e lo struzzo Oscar", "Topolino e l'elefante"), dal western ("Topolino cercatore d'oro", "Topolino contro Wolp") alla spy-story, dalla parodia di film celebri come "Il prigioniero di Zenda" ("Topolino sosia di Re Sorcio") al racconto dell'orrore ("Topolino e Orazio nel castello incantato").

BENVENUTI A TOPOLINIA

I numerosi parenti, comprimari e nemici di Topolino vivono, come tutti credono di sapere, nella città di Topolinia, così come Paperino & C. vengono considerati cittadini di Paperopoli. In realtà questa è una "licenza" degli autori delle storie realizzate in Italia all'inizio degli anni Cinquanta: per gli autori statunitensi, invece, Topolino e Paperino vivono nella stessa città, che generalmente non ha nome. Solo in una storia di Paperino Carl Barks fa eccezionalmente apparire il cartello segnaletico "Duckburg". L'eterna fidanzata di Topolino è **Minni** (**Minnie Mouse**), raramente al fianco dell'intrepido topo nelle sue imprese e sempre in attesa del suo ritorno. Dalla vezzosa topolina dei primi anni, Minni è stata progressivamente trasformata in un simbolo, talvolta ironico, del matriarcato americano, senza tuttavia riuscire a conquistarsi un ruolo di primo piano.



Il terribile Gambadilegno è l'avversario per eccellenza di Topolino. La loro accesa rivalità è forse la più originale rappresentazione dell'eterna lotta tra il gatto e il topo. (© The Walt Disney Co.)


LE DONNE SONO STRANE, PLUTO!.. MINNIE E' IN COLLERA CON ME PER UNA CACCIA ALLE BALENE! IMMAGINA- RIA!
OUFFY
Copr. © by Walt Disney Enterprises 1938 / World rights reserved

Pluto è l'unico animale non antropomorfo che ha un ruolo importante nelle storie di Topolino. Questo cane simpatico e un po' tonto è anche protagonista assoluto di una serie di disegni animati. (© The Walt Disney Co.)

Il resto della compagnia è formato dal fedele cane **Pluto**, l'unico animale concepito come tale all'interno di queste storie, una specie di bracco non particolarmente sveglio ma affettuosissimo; la coppia di amici **Orazio** (**Horace Horsecollar**) e **Clarabella** (**Clarabelle Cow**), rispettivamente un cavallo e una mucca, ben presto soppiantati dallo svampito **Pippo** (**Goofy**).
Provvisto d'insospettabili risorse che ne fanno un personaggio fuori dal comune, pasticcione e distratto, ma anche coraggioso e imprevedibile, Pippo dà vita con Topolino a una delle coppie meglio assortite e divertenti della storia dei fumetti. Il loro sodalizio prese consistenza nel 1933 con la storia "Topolino poliziotto e Pippo suo aiutante".
Nelle innumerevoli avventure vissute insieme, il ruolo di Pippo è sempre stato quello di fornire lo spunto umoristico, con battute e soprattutto gags mimiche legate al suo atteggiamento eternamente distratto.
Nelle rare storie in cui Pippo è stato protagonista, come ad esempio "Pippo a Hollywood", si è rivelato del tutto all'altezza del suo più celebre amico. Il rivale per eccellenza di Topolino è il prepotente, collerico e sleale **Gambadilegno** (**Peg-Leg-Pete**), il quale compare, anche se non ancora così corpulento come lo conosciamo oggi e senza la caratteristica gamba di legno da pirata dalla quale prende il nome, come suo irriducibile avversario fin dalla seconda avventura.

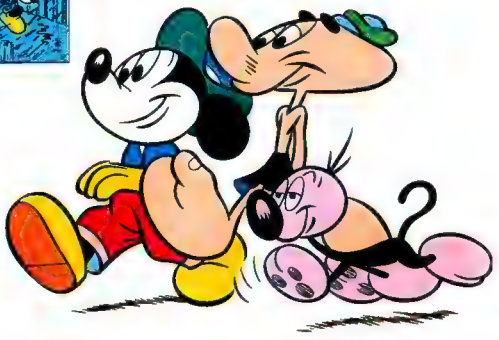
All'inizio degli anni Quaranta, nella storia "Topolino e il boscaiolo" il cattivissimo personaggio fu presentato con un arto artificiale in sostituzione del moncherino di legno: forse perché si riteneva sleale che Topolino, anche se più piccolo e indifeso, se la prendesse con un mutilato per quanto malvagio.
Ad aiutare, per modo di dire, Topolino nella sua attività di detective, troviamo il pacioso commissario **Basettoni** (**Chief O'Hara**) e l'inetto ispettore **Manetta** (**Mr. Casey**), una coppia di tutori dell'ordine davvero sprovveduti, come si rivelano nella storia "Topolino e il mistero di Macchia Nera" del 1939, nella quale fa il suo debutto una nuova e singolare figura di cattivo.
Macchia Nera (**The Blot**) è un malvivente bizzarro e misterioso, coperto dalla testa ai piedi da un lenzuolo nero che gli conferisce l'aspetto di un fantasma tenebroso.





La prima apparizione di Macchia Nera in una storia del 1939. Il fantomatico criminale darà spesso del filo da torcere a Topolino. (© The Walt Disney Co.)

Apparso in una storia del 1947, Eta Beta si presenta a Topolino come un assurdo e imprevedibile uomo del futuro. Suo buffo compagno è un animale di nome Pflip. (© The Walt Disney Co.)



Topolino e il commissario Basettoni. (© The Walt Disney Co.)


SIA COME VUOI, MATTACCHIONE! SPERO DI NON AVER MAI PIU' BISOGNO DEL TUO AIUTO IN VITA MIA!
GRAZIE! SPERO CHE NON SIATE SINCERO, SIGNOR BASETTONI!...
FINE

Tra i più singolari e riusciti comprimari di Topolino, ha rivestito per un certo periodo un ruolo di primo piano **Eta Beta** (**Eega Beewa**), apparso il 27 settembre 1947. Si tratta di uno strampalato essere proveniente da un futuro lontano 500 anni, uno dei pochissimi personaggi di queste storie che non sia di origine animale. Alieno rispetto alla nostra civiltà, come se provenisse da un altro mondo, Eta Beta si presenta con un buffo corpo filiforme sormontato da un grosso testone: il suo unico indumento è un minuscolo gonnellino dal quale sorprendentemente riesce a estrarre qualsiasi cosa, anche di grandi dimensioni. Personaggio del tutto atipico nell'ambito delle storie di Topolino, Eta Beta per quasi tre anni vi trovò grande spazio conferendo loro un carattere decisamente surreale. Dapprima Eta Beta è muto. Quando comincia finalmente a parlare premette una "p" a ogni parola che inizia con consonante: un semplice espediente per sottolineare la stravaganza del personaggio, dato che in inglese ciò non comporta alcuna mutazione fonetica. Allergico al denaro, che gli procura un'incredibile nausea, Eta Beta è addirittura capace di predire il futuro e di leggere il pensiero, anche se in seguito perderà tali doti. E' inoltre ghiotto di "pkumquats", un frutto esotico difficile da trovare che nella versione italiana è stato curiosamente trasformato in naftalina.

LE TRASFORMAZIONI DI TOPOLINO

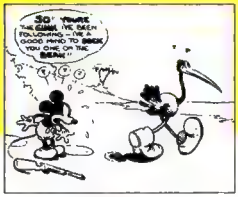
Quando il 18 novembre 1932 Walt Disney ricevette un Oscar speciale per la creazione di **Topolino**, questo personaggio era già una vera celebrità internazionale. Circoli intitolati al suo nome erano sorti un po' dappertutto negli Stati Uniti e verso il 1931 contavano complessivamente circa un milione di iscritti. Tra i suoi fans Topolino poteva annoverare il presidente Roosevelt e la moglie, Frank Capra, Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks, Mary Pickford e, sembra, il gangster Al Capone. Sempre nel 1931 la voce "Mickey Mouse" fu inserita nell'Enciclopedia Britannica e Madame Tussaud lo immortalò nel suo famoso Museo delle Cere londinese.



© The Walt Disney Co.



© The Walt Disney Co.



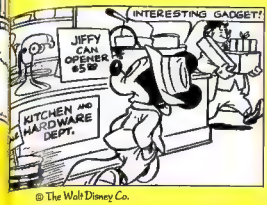
© The Walt Disney Co.

Nel corso della sua lunga carriera Topolino è passato attraverso numerose trasformazioni che ne hanno modificato sia l'aspetto grafico sia il carattere. All'inizio Topolino viene presentato come un topo di campagna: gli sono spesso accanto gli animali per nulla antropomorfi di una fattoria, mentre gli sfondi sono appena tratteggiati e l'ambientazione è creata con pochi elementi - uno steccato, un bidone rovesciato, una casa malandata -, un po' come avveniva nelle storie di **Krazy Kat** del primo **Felix**. Poi lo scenario cambia, diventa più ricco e si ha l'impressione che Topolino viva ora in una cittadina o alla periferia di una grande città. Contemporaneamente, anche il Topolino dei disegni animati compie passi da gigante e nello spazio di pochi mesi si ritrova con tanto di guanti e con un modo di fare più simpatico e accattivante. Mentre le storie dei cortometraggi continuano a puntare sull'umorismo, quelle a fumetti realizzate dall'abilissimo Floyd Gottfredson si indirizzano soprattutto verso l'avventura, proponendo una delle più affa-



© The Walt Disney Co.

scinanti versioni di questo popolarissimo eroe.
Già all'inizio degli anni Trenta, il Topolino dei disegni animati e quello dei fumetti seguono dunque due strade pa-



© The Walt Disney Co.

rallele senza più molti punti di contatto nonostante gli sforzi compiuti da Gottfredson per cercare di mantenere una certa identità grafica tra le due versioni. Gottfredson, ad esempio, disegnò per la prima volta gli occhi di Topolino con le pupille alla fine del 1938, quando gli animatori decisero di introdurle per potergli dare maggiore espressività nelle sequenze dell'episodio dell'*Apprendista stregone* in "Fantasia".
Periodicamente Topolino perde e acquista la coda, mentre i caratteristici calzoncini corti rossi, con i due grandi bottoni gialli, si trasformano in pantaloni lunghi nel disegno animato "Piccolo Turbine" del 1941, per essere adottati definitivamente da Gottfredson soltanto tre anni più tardi nella storia "Topolino e le meraviglie del domani".
Accanto al Topolino dei disegni animati, ormai trasformato da Fred Moore in un americano medio a tutti gli effetti, e a quello morbido, snello e scattante di Gottfredson, a partire dal 1943 prende il via anche quello dei comic books, sulle pagine del numero 27 di *Four Color*, con la storia "Topolino e il mostro dei sette colori" disegnata da Ken Hultgreen.
Tra i numerosi autori che si alternarono



© The Walt Disney Co.



© The Walt Disney Co.

nella realizzazione di queste storie meritano di essere ricordati almeno Harvey Eisemberg, Dick Moores, Bill Wright e soprattutto Paul Murry, il cui Topolino diverrà a suo modo un classico.

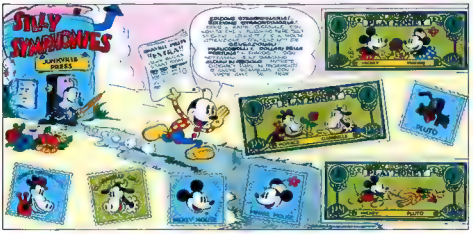

© The Walt Disney Co.


Dalle origini a oggi, le principali trasformazioni del Topolino disneyano. (© The Walt Disney Co.)

IL PICCOLO MONDO DELLE SILLY SYMPHONIES

Nel 1929, Disney aveva iniziato a produrre una nuova serie di cortometraggi a disegni animati senza personaggi fissi, intitolata **Silly Symphonies**, che si sarebbe rivelata un interessante laboratorio per la fantasia degli autori, liberi di sperimentare nuovi tipi di racconto in una fusione armonica di musica e animazione. A partire dal gennaio 1932, alcuni di questi cortometraggi apparvero come serie a fumetti nei supplementi domenicali dei quotidiani. Il primo protagonista fu una simpatica coccinella creata per l'occasione: le avventure di **Buci (Bucky Bug)** si svolgono nel paese degli insetti di Giuncavilla che il piccolo eroe difende dall'assalto delle squadriglie di libellule e zanzare del malvagio **Re Moscone**. Realizzate in gran parte da Al Taliaferro su sceneggiature di Ted Osborne prima e di Merrill de Maris poi, le storie di questa serie sono particolarmente interessanti per i disegni, anche se talvolta i soggetti sono un po' infantili. Pubblicate sui supplementi domenicali a colori indirizzati soprattutto ai bambini, le Silly Symphonies a fumetti presentavano balloons e didascalie in rima con lo scopo di riprodurre la musicalità degli originali cinematografici.
I tre porcellini (The Three Little Pigs) sono certamente tra i personaggi più celebri

Con la versione a fumetti delle Silly Symphonies, nate come cortometraggi a disegni animati, la Disney si rivolgeva soprattutto ai lettori più giovani, coinvolgendoli anche attraverso la raccolta di francobolli, figurine e banconote realizzate appositamente per essere pubblicate sulle pagine dei supplementi dei quotidiani. La Coccinella Buci annuncia gioiosamente l'iniziativa. (© The Walt Disney Co.)







Indimenticabili protagonisti di un cortometraggio a disegni animati del 1933, vincitore di un premio Oscar, i tre porcellini e il terribile Ezechiele Lupo debuttano in una Silly Symphony a fumetti nel 1936. (© The Walt Disney Co.)

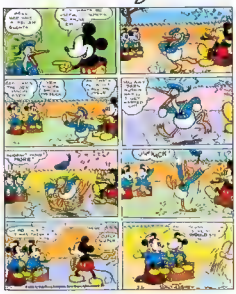
della serie: sempre alle prese con il terribile **Ezechiele Lupo** (**Zeke, the Big Bad Wolf**), i tre simpatici porcellini sono stati ribattezzati in Italia **Timmi**, **Tommi** e **Gimmi**, anche se nell'edizione originale solamente quest'ultimo aveva un nome, **Practical Pig**. Apparsi per la prima volta in un cartoon del 1933, e trasposti a fumetti nel 1936, i tre porcellini hanno dovuto vedersela per qualche tempo anche con altrettanti lupetti cattivi, degni rampolli di papà Ezechiele Lupo: in seguito, sull'albo *Walt Disney's Comics and Stories*, Carl Buettner li avrebbe eliminati, sostituendoli con **Lupetto (Li'l Bad Wolf)**, la cui gentilezza e nobiltà d'animo fa da contraltare alla malvagità del padre.

QUACK! WACK! SQUEAK!

Nel 1934, aveva fatto capolino nelle Silly Symphonies anche la versione a fumetti de "La gallinella saggia", il cortometraggio nel quale aveva debuttato **Paperino** (**Donald Duck**). Al Taliaferro, che l'anno successivo avrebbe inchiostrato le prime storie nelle quali il papero fa da spalla a **Topolino**, si affezionò a tal punto a questo eroe da proporre allo stesso Disney di farlo vivere in una dimensione autonoma da quella del già celebre Topolino. E così, dopo una lunga serie di tavole domenicali iniziata nel 1936, il 7 febbraio del 1938 Paperino iniziò da vero protagonista una lunga e fortunatissima avventura nei fumetti.
Taliaferro modificò gradualmente le caratteristiche somatiche del papero, seguendo abbastanza fedelmente quanto avveniva contemporaneamente anche nei disegni animati. Mentre nel cinema Paperino oscillava ancora, al fianco di Topolino e Pippo, tra un'avventura a caccia di balene e un'altra in cui ripuliva l'enorme orologio di un campanile, nei fumetti Taliaferro gli aveva già attribuito una stabile dimora, un'automobile, la celebre "313", un cortile in cui muoversi e una città di provincia popolata da cani antropomorfi che, nei comic books disegnati da Carl Barks, avrebbe eccezionalmente preso il nome di Duckburg.



Per qualche anno Paperino è l'unico papero delle storie disneyane. Appare con una certa regolarità nelle avventure di Topolino, dove ha modo di rivelare gli aspetti più significativi del suo temperamento indolente. (© The Walt Disney Co.)





Nato nel 1934, Paperino ha subito numerose trasformazioni che lo hanno promosso da semplice spalla di Topolino a protagonista assoluto, l'eroe più amato dell'universo disneyano. (© The Walt Disney Co.)

Paperino appare per la prima volta in un cortometraggio a disegni animati del 1934 intitolato The Wise Little Hen. Accanto alla Gallinella Saggia e a Meo Porcello, un Paperino quasi irriconoscibile dal lungo becco interpreta un personaggio pigro, svogliato e spensierato. (© The Walt Disney Co.)

Nevrotico, permaloso, maldestro e presuntuoso, Paperino è un po' il ritratto dell'uomo medio, con tutte le sue frustrazioni, i sogni impossibili, le eterne velleità di ribellione. E' sfortunato e pasticcione, ma non si arrende, non si lascia scoraggiare dagli insuccessi e trova sempre nuove risorse per lottare contro il destino che lo perseguita. Agli inizi Paperino aveva un aspetto diverso da quello al quale siamo oggi abituati: indossava già la caratteristica divisa da marinaretto come usavano molti ragazzi d'allora, ma era più magro e aveva un lungo collo e il becco affilato. Al Taliaferro lo ha trasformato conferendogli l'aspetto familiare che tutti conoscono, con il corpo a uovo, il becco corto e largo e i grandi occhi.

PAPERINO dalla A alla Z



AUTOMOBILE
Si tratta di una vecchia utilitaria a due posti degli anni Trenta targata 313: un numero che include, raddoppiandolo specularmente, lo sfortunatissimo 13, una specie di emblema della condizione umana di Paperino. Quando il suo proprietario assume l'identità segreta di Paperinik, la 313 si arricchisce di misteriosi ed efficaci dispositivi di offesa e difesa, costruiti da Archimede Pitagorico, che la rendono degna di James Bond.

BANDA BASSOTTI
Organizzazione criminale, fonte di preoccupazione costante per Paperon de' Paperoni, al cui patrimonio attenta con vari espedienti, stringendo anche diverse alleanze. Il più anziano della banda, Nonno Bassotto, reca sul petto un cartellino con la scritta: "grazia"; gli altri sono invece contraddistinti dal numero di immatricolazione del carcere di Paperopoli.

CUGINI
Sono la croce di Paperino. Uno, Gastone, baciato dalla fortuna, rivaleggia con lui nel conquistare il cuore di Paperina. Un altro, Paperoga, lo caccia sempre in un terribile groviglio di guai. Sgrizzo, il terzo, completamente folle, per fortuna si fa vivo raramente.


POVERO ME! POVERO ME! SE PER DISGRAZIA UNA GOCCIA PENDITURA SI APRISSE SOTTO IL MIO DEPOSITO DI DOLLARI, LA MIA INTERA FORTUNA SI DISPERDEREBBE NEGLI ABISSI DEL SOTTOSUOLO!
SCHIZZ SCHIZZ
ATTENTO CHE TI CADE UNA GOCCIA!

DEPOSITO
Enorme serbatoio di denaro nel quale Paperone custodisce i suoi "fantastiliardi" di dollari. Sorge su una collinetta che domina Paperopoli ed è provvisto di complicatissimi dispositivi di sicurezza che comunque non sono un ostacolo per la Banda Bassotti.

ELY, EMY, EVY
Le tre nipotine di Paperina, copie speculari, al femminile, di Qui, Quo e Qua, con cui non vivono di solito un rapporto sereno.

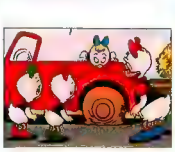
FIDANZATA
Irascibile e pretenziosa, caramellosamente romantica, Paperina è l'eterna fidanzata di Paperino, impegnata spesso in iniziative di benelicenza. Possiede un diario dove annota le sue principali avventure. Per un brevissimo periodo ha posseduto l'identità segreta di Paperinika.



GENIO
E' Pico de Paperis, il luminare della scienza proveniente dal ramo austriaco della famiglia dei paperi. Svampito e confusionario, è dotato di scarso senso pratico.

INVENZIONI
Sono il pane quotidiano di Archimede Pitagorico, gallinaccio con una parrucca bionda e occhialini sul becco assistito dal piccolo Edi, automa dalla testa di lampadina: una personificazione dell'idea luminosa, nella rappresentazione grafica del linguaggio dei comics.

JONES
Corpulento e antipatico vicino di casa di Paperino. Fin dalla sua prima apparizione ingaggia con lui una gara di dispetti molto pesanti e maneschi.






IL MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE DICE CHE I TAPPETI VOLANTI PORTANO DISEGNATA UN'ALA COME QUELLA!
AH, SI'? IL MANUALE? ISPEZIONERO

MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE
E' l'inesauribile vademecum del corpo scoutistico cui appartengono Qui, Quo e Qua. Vero compendio dello scibile umano, questo manuale contiene una risposta anche ai quesiti più improbabili.

MEO PORCELLO
E' il primo partner di Paperino nel cortometraggio "La gallinella saggia", da cui è stata poi tratta una storia a fumetti inserita nel ciclo delle Silly Symphonies. Grasso, goloso e scansafatiche, Meo Porcello venne fatto rivivere nella seconda metà degli anni Trenta in alcune storie realizzate in Italia e sceneggiate da Federico Pedrocchi, idealtore e redattore del settimanale di Mondadori Paperino.

NONNA PAPERA
Vive nella sua fattoria alla périfena di Paperopoli. Energica vecchietta all'antica, possiede una vettura fin de siècle e accudisce numerosi animali. Con lei vive il pigrissimo Ciccio che preferisce dormire anziché lavorare.

OKAY QUACK
Papero extraterrestre approdato sulla Terra proveniente dal pianeta Duck. Creato da Carlo Chendi e disegnato



I principali protagonisti della banda dei Paperi in un disegno di Marco Rota. (© The Walt Disney Co.)

da Giorgio Cavazzano, ha un carattere bonario e una forte sensibilità per i temi ecologici. La sua astronave, ridotta alle dimensioni di una moneta, si confonde tra i dollari del deposito di Paperone.

PAPERINIK

Diabolico vendicatore, con una calzamaglia nera e una maschera sul volto, nasconde l'identità di Paperino, il quale riesce ad acquistare, sotto queste spoglie, un coraggio che normalmente non possiede.

QUI, QUO e QUA

Figli di Della, chiamata talvolta Dumbella, i tre paperi risiedono stabilmente con lo zio Paperino. Monelli terribili all'epoca delle loro prime apparizioni, oltre che poco amanti della scuola, in seguito diventano assai più giudiziosi dello zio, riuscendo spesso a trarlo d'impaccio in situazioni difficili o addirittura disperate.

ROCKERDUCK

Il principale avversario di Paperon de' Paperoni in campo commerciale. Ricco quasi quanto lui, ma più spregiudicato nelle sue iniziative, è la versione paperopolese di John Rockefeller, creata da Carl Barks ma sviluppata dalla scuola italiana, che ne ha fatto un personaggio costantemente presente nelle avventure dei paperi. Nell'eterna competizione economica che lo oppone a Paperone è sempre pronto, pur di averla vinta, a servirsi di metodi sleali o ai limiti della legalità.

SFORTUNA

Una delle croci maggiori che affliggono Paperino, soprattutto quando entra in scena il cugino Gastone, che viene invece presentato come la quintessenza della fortuna.

ze pratiche - ha spinto gli autori italiani a inventare all'inizio degli anni Cinquanta una città a parte, Topolinia. Per gli statunitensi, invece, Topolino è stato ufficialmente proclamato il "più importante cittadino di Duckburg".

UNCLE SCROOGE

Nome originale di Paperon de' Paperoni, che richiama l'avarissimo Ebenezer Scrooge creato dallo scrittore Charles Dickens per il celebre racconto "Canto di Natale". Scozzese di origine, Paperone ha ereditato dai suoi avi l'arte del risparmio e la tirchieria mitigata, anche se rarissimamente, da inaspettati gesti di generosità.



VESUVIO

La dimora di Amelia, la "fattucchiera che ammaliata". Nella lava del cratere, la maga intenderebbe fondere la prima monetina raccolta da Paperone, la mitica "Numero Uno", per costruire un potentissimo amuleto propiziatore di ricchezza.



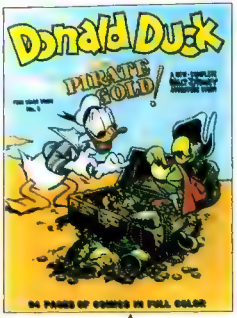
TOPOLINO

Raramente si incontra con la famiglia dei paperi anche se, teoricamente, leggendo con attenzione le storie originali, dovrebbe vivere nella stessa città. La separazione dei due diversi mondi, con relativi gruppi di personaggi di supporto - dettata da esigen-



ZIO-NIPOTE

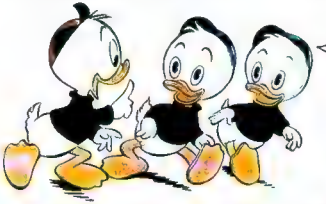
E' il rapporto di parentela più frequente nella famiglia dei paperi, di cui è comunque possibile ricostruire un ipotetico albero genealogico sulla base delle storie a fumetti. Si riscontrano infatti quattro linee di discendenza: Gander (Paperone), McDuck (De' Paperoni), Duck (il cognome di Paperino) e Goose (cui appartiene Ciccio). Il nonno di Paperone, Amerigo McDuck, dette alla luce Captain Pothole, Jack McDuck è il babbo di Paperon de' Paperoni, che ebbe anche altre quattro figlie: la madre di Gladstone Gander (Gastone Paperone), quella di Paperoga, quella di Sgrizzo e quella di Paperino. Quest'ultima, dal nome sconosciuto, ha avuto anche una figlia, madre di Qui, Quo e Qua. Alla linea Duck, invece, appartiene Nonna Papera, che ha due fratelli. Il primo di essi è nonno di Paperino e di Ciccio, l'altro è padre di tre papere: Drusilla, Matilde e la madre di Paperina e di sua sorella, madre a sua volta di Ely, Emy ed Evy.



La prima storia di Paperino realizzata da Carl Barks, il geniale autore della banda dei paperi, s intitola Paperino e l'Oro del Pirata. Negli Stati Uniti apparve sul numero nove del comic book Four Color. (© The Walt Disney Co.)

LA GRANDE FAMIGLIA DEI PAPERI

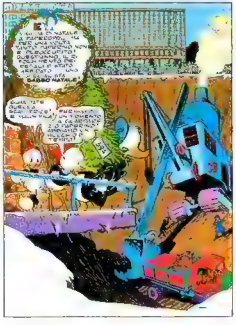
Nel giro di pochi anni Paperino ottiene un tale successo da minacciare persino la popolarità di Topolino, tanto che gli autori cominciano a circondarlo di nuovi comprimari, che sono tra le più azzeccate creature dell'universo disneyano, a partire dai terribili nipotini **Qui**, **Quo**, **Qua** (**Huey**, **Dewey**, **Louie**), creati nel 1937 e trasportati poco dopo nel cortometraggio "Donald's Nephews". I tre scatenati paperini sono i più assidui compagni d'avventura dello zio: caratterizzati agli inizi come delle vere e proprie pesti poco amanti della scuola, Qui, Quo e Qua sono diventati sempre più giudiziosi con il passare degli anni e, con l'esperienza maturata nel corpo delle **Giovani Marmotte** (**Junior Woodchucks**), hanno imparato a cavarsela in qualsiasi situazione.
Come ogni eroe che si rispetti, anche Paperino ha un'eterna fidanzata, **Paperina** (**Daisy Duck**), protagonista di tutto rispetto in molte avventure, molto più di quanto lo sia Minni in quelle di Topolino.
Taliaferro ha dato vita anche a **Nonna Papera** (**Grandma Duck**), una energica vecchietta che vive nella sua fattoria suburbana circondata da animali di tutti i tipi e famosa per le sue crostate di mirtilli, aiutata, per modo di dire, dal pigrissimo **Ciccio** (**Gus Goose**). Tra gli ultimi paperi realizzati per i fumetti da Taliaferro, c'è anche **Pico de Paperis** (**Ludwig Von Drake**), nato nei disegni animati, un professore erudito e sapiente fino all'inverosimile, ma altrettanto svampito.
Un ruolo del tutto singolare nelle strisce e nelle tavole di Paperino è quello svolto da numerosi animali non antropomorfi, con i quali il nostro eroe ha spesso difficili rapporti, quali un somarello, un uccellino, uno scoiattolo, prototipo forse dei **Cip** e **Ciop** (**Chip'n'Dale**) nati più tardi, e un enorme cane San Bernardo, **Bolivar**, tolto di mezzo anche per il piccolo incidente internazionale che causò, quando il governo della Bolivia accusò la Disney di farsi beffe dell'eroe nazionale Simon Bolívar.



Disegnati per la prima volta da Al Taliaferro nel 1937, Qui, Quo e Qua sono i simpatici e brillanti nipotini di Paperino. (© The Walt Disney Co.)

Frequentando le Giovani Marmotte, garbata parodia dei boy-scouts, Qui, Quo e Qua hanno imparato a cavarsela in qualsiasi situazione. (© The Walt Disney Co.)

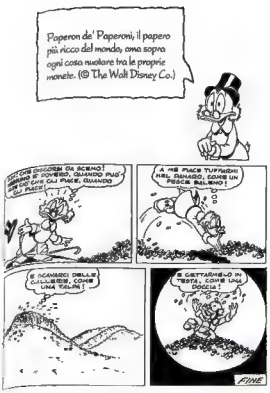
Pubblicata in Italia nel dicembre 1950, Paperino e la Scavatrice è una delle più belle storie natalizie di Barks. (© The Walt Disney Co.)





CARL BARKS, L'UOMO DEI PAPERI

Nell'aprile 1943, Jack Hannah e Carl Barks realizzarono per il numero 31 di *Walt Disney's Comics and Stories* la prima storia originale per un comic book: "Donald Duck Finds Pirate Gold", in italiano "Paperino e l'oro del pirata", segna l'inizio della saga che porta l'impronta inconfondibile di Carl Barks, comunemente considerato "l'uomo dei paperi". Mentre Hannah avrebbe fatto solo qualche occasionale incursione nel campo dei fumetti, preferendo rimanere a dirigere i cartoons di Paperino, Barks divenne in breve tempo il più fantasioso creatore di paperi disneyano. Tra i suoi meriti quello d'aver caratterizzato sempre più la

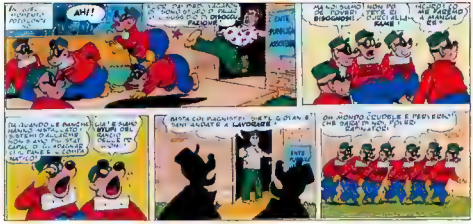


psicologia di Paperino, dando vita a un antieroe a tutto tondo.
Il suo Paperino è un personaggio davvero universale, un vero e proprio papero dai mille volti. Fa un centinaio di mestieri diversi, dall'incantatore di serpenti al pompiere, dall'equilibrista al seminatore di pioggia, dall'allevatore di polli al guardiano notturno al Museo delle Cere, e ha un sacco di hobbies, dalla numismatica alla filatelia, dalla pesca alla pratica di vari sport,
vive brevi storie ricchissime di trovate umoristiche e lunghe avventure ai quattro angoli del mondo.
Paperon de' Paperoni (**Uncle Scrooge**), il papero più ricco e avaro del mondo, è senz'altro il personaggio con il quale questo grande autore ha dato il meglio di sé. Il personaggio prende il nome dal protagonista del racconto di Charles Dickens "Canto di Natale", Ebenezer Scrooge, un vecchio taccagno, arido ed egoista.
Tale è infatti il carattere di **Zio Paperone**, come viene comunemente chiamato il personaggio in Italia, quando appare nel dicembre 1947 nel racconto "Il Natale di Paperino sul monte Orso", nel quale il ricchissimo papero mette alla prova il coraggio del nipote Paperino.
In seguito, Barks trasforma completamente il personaggio, facendolo diventare sempre più simpatico e interessante: nelle storie per così dire "domestiche" di Paperino, il ricco Zio ha un ruolo decisamente minore, mentre in quelle avventurose Zio Paperone diviene non poche volte il vero protagonista.
Tra queste sono davvero indimenticabili "Zio Paperone e il tesoro delle sette città", "Zio Paperone e la luna a 24 carati", "Zio Paperone e la corona dei Maya", tutte avventure dove i colpi di scena e le invenzioni si susseguono a ritmo incalzante.
Paperon de' Paperoni vive in un enorme deposito a forma di cubo con il caratteristico simbolo del dollaro sui muri, stipato come un salvadanaio di monete nelle quali adora tuffarsi e nuotare con gioia infantile. Suo assillo costante sono i

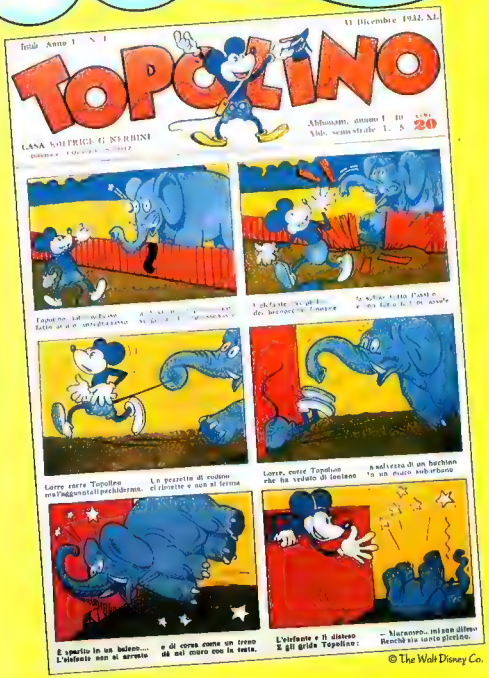
Creato da Carl Barks nel dicembre del 1947, il primo Paperon de' Paperoni era antipatico e pieno di acciacchi. Come incarnazione comica dell'avaro, si trasformò in una dei più interessanti, dinamici e amati personaggi disneyani. (© The Walt Disney Co.)



La terribile Banda Bassotti è composta da un gruppo di ex carcerati dal caratteristico abbigliamento nel quale spicca la mascherina nera sugli occhi e il numero di matricola bene in evidenza. Questi maldestri malviventi una ne fanno e cento ne pensano pur di sviaggiare il deposito di Paperon de' Paperoni. (© The Walt Disney Co.)


AH!
MA NO, SUVVIA! NON FA DE POVERI BISOGNOSI!
MA QUANDO LI MI PARZIALI
MA QUANDO POSSIAMO FARE UN BEL COLPO?
MA QUANDO E BANCHE SARANNO VUOTE, LUI E PAPERONE SARÀ DISTRUTTO DAL DOLORE!
MENTRE CHE PAPERONE SARÀ DISPERATO!
MENTRE CHE PAPERONE SARÀ DISPERATO!
MENTRE CHE PAPERONE SARÀ DISPERATO

DISNEY MADE IN ITALY



© The Walt Disney Co.

Diretto da Paolo Lorenzini, nipote del creatore di Pinocchio, il primo numero di *Topolino* fu pubblicato dall'editore Nerbini il 31 dicembre 1932. La rivista era di otto pagine di grande formato, costava 20 centesimi e, curiosamente, non presentava il Topolino disneyano bensì alcune tavole realizzate in Italia senza alcuna autorizzazione da Gaetano Vitelli e Antonio Burattini.

Risolte le conseguenti controversie legali con la Disney, Nerbini poté continuare a pubblicare *Topolino* fino all'agosto 1935, quando la testata passò all'editore Mondadori senza che i lettori ne venissero informati in alcun modo. Questa edizione della rivista, inizialmente diretta da Antonio Rubino, pubblicava oltre ai personaggi disneyani anche fumetti avventurosi, da **Brick Bradford** a **Cino e Franco**. In questo periodo tutte le storie di **Topolino** e **Paperino** erano "made in USA", anche se si deve ricordare che nel 1937, per una nuova testata intitolata *Paperino*, vennero realizzate delle storie originali da Carlo Pedrocchi e da altri autori.

Il 16 aprile 1949, *Topolino* apparve nelle

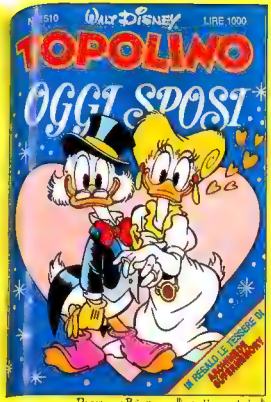
Il 31 dicembre 1932 l'editore Nerbini pubblica il primo numero della rivista Topolino. (© The Walt Disney Co.)



© The Walt Disney Co.



© The Walt Disney Co.



Paperone e Brigitta novelli sposi in una storia di Massimo De Vita. (© The Walt Disney Co.)

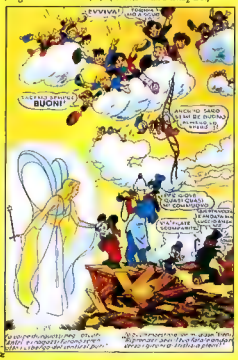
edicole con un nuovo e inedito formato tascabile. Da questo momento la rivista limitò la propria produzione agli eroi disneyani, dando spazio a un sempre maggior numero di autori italiani, ben presto considerati tra i migliori del mondo e creatori di numerosi personaggi: da **Brigitta**, aspirante fidanzata di **Paperone**, all'affarista **Filo Sganga**, da **Paperinik**, spiritosa parodia degli eroi mascherati alla Diabolik, all'extraterrestre **Okay Quack**, da **Atomino Bip Bip** a **Trudi**, la ragazza di **Gambadilegno**.

Tra gli autori più importanti vanno ricordati Luciano Bottaro, Giovan Battista Carpi, Romano Scarpa e, in tempi più recenti, Marco Rota, Giorgio Cavazzano e Massimo De Vita, senza dimenticare bravissimi sceneggiatori come Guido Martina, Carlo Chendi e Giorgio Pezzini. Il gusto per le parodie di romanzi e film famosi, che troviamo soprattutto nella produzione statunitense degli anni Trenta, conobbe una particolare fortuna per merito degli autori italiani, abilissimi nel proporre in chiave umoristica alcuni grandi classici della letteratura.

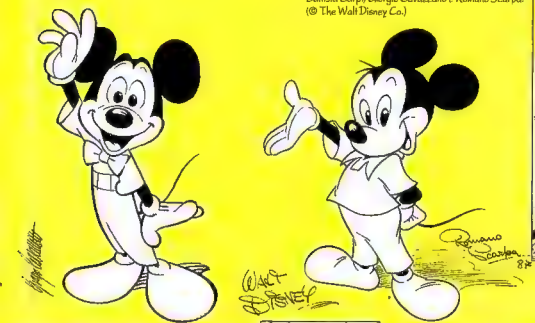
"L'Inferno di Topolino" è il primo esempio di questa produzione: scritta da Guido Martina e disegnata da Angelo Bioletto, la storia apparve nell'ottobre 1949 e vede Topolino ripercorrere il viaggio di Dante guidato da un Pippo-Virgilio.

Ne seguirono moltissime altre, interpretate soprattutto da Paperino, abilissimo nel calarsi di volta in volta nei panni di Don Chisciotte, Amleto, Robin Hood, D'Artagnan.

L'Inferno di Topolino, la prima parodia made in Italy di un classico della letteratura realizzata da Guido Martina e Angelo Bioletto nel 1949. (© The Walt Disney Co.)



Topolino nella versione di tre autori italiani: Giovanni Battista Carpi, Giorgio Cavazzano e Romano Scarpa. (© The Walt Disney Co.)




SONO GLI... BRANCO DI VILISSIME MILIZIE! VI SFIDO TUTTI A SINGOLAR TENZONE!
APRITI, SESAMO!
AIUTO! ALLARME! TUTTI NEL LAGO!
PRIMA UNA MANO AMICO SONO VECCHIO E STANCO
E ADESSO, LEONIA NOI!
EH EH! DIMENTICHI FORSE CHE QUESTO È IL SECOLO DELLA BOMBA ATOMICA? SUN VERO O NO, COSTEI, SCEMO?

Apparso per la prima volta nel 1964, Paperoga è il cugino più sviltato e folle di Paperino. (© The Walt Disney Co.)

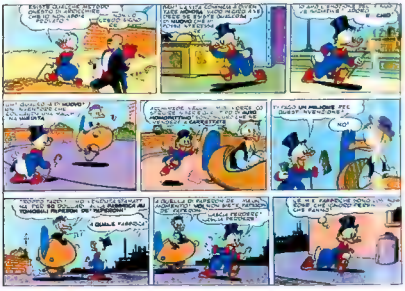


LA COMMEDIA DEI PAPERI

L'universo dei paperi raccontato da Barks è ricco e articolato, popolato di personaggi che sono in fondo delle vere e proprie "maschere", i "tipi" di una divertente "commedia umana" in veste animale.
Tra questi spicca la figura di **Gastone** (**Gladstone**), l'antipatico e fortunatissimo cugino di Paperino: sbruffone e tracotante, fatuo e bellimbusto, si ritiene più bello ed elegante di Paperino e non perde occasione per umiliarlo di fronte a Paperina che, a dire il vero, sembra non disdegnare affatto le sue attenzioni. La sua fortuna, davvero immeritata oltre che sfacciata, non gli impedisce comunque di fare a sua volta delle figuracce e di non averla in fondo quasi mai vinta nei confronti del più sfortunato ma simpatico cugino.
Pur non essendo un papero, **Archimede Pitagorico** (**Gyro Gearloose**) è un personaggio ricorrente nelle storie di Paperino & C.: inventore geniale quanto stravagante, Archimede Pitagorico si perde spesso nella realizzazione di marchingegni inutili di cui è pieno il suo laboratorio alla periferia di Paperopoli, per le cui strade è facile vederlo girare a bordo di veicoli inverosimili. Suo fedele assistente è Edi, un minuscolo robot dalla testa di lampadina.
Archimede è uno dei pochi personaggi della "banda Disney" a comparire con una certa frequenza sia nel mondo dei paperi, per il quale è stato creato, che in quello di Topolinia, dove è stato raffigurato soprattutto da Paul Murry. Secondo gli autori italiani, Archimede è anche responsabile del costume e dei ritrovati tecnici di cui si serve **Paperinik**, l'identità segreta di Paperino come vendicatore mascherato.

Geniale inventore di macchine e strumenti per lo più senza senso, Archimede Pitagorico è un personaggio ricorrente nelle storie di Paperino. (© The Walt Disney Co.)





Creato in Italia sulla scia dei fumetti neri alla Diabolik nel 1969, Paperinik è l'alter ego eroico di Paperino. Nei panni del vendicatore mascherato, Paperino si rivela inaspettatamente coraggioso e deciso, impiegando sofisticate attrezzature create da Archimede Pitagorico. Tra queste spicca la vecchia "313" truccata come se fosse una macchina di James Bond. (© The Walt Disney Co.)

Numerosi altri autori hanno creato simpatici personaggi, come ad esempio **Paperoga** (**Fethry**), nato nel 1964 e ideato graficamente da Anthony Strobl. Negli Stati Uniti apparve solo in due storie, mentre Al Hubbard, dopo Barks forse il più importante autore disneyano di paperi statunitense, lo portò al successo in una serie di storie create appositamente per il mercato internazionale.
Frenetico e un po' folle, trasandato e perennemente con la testa tra le nuvole, Paperoga riesce addirittura a far sembrare Paperino un papero "normale" e assennato. Ideatore di oggetti inutili e strampalati, è capace di combinare autentici disastri, soprattutto quando si fissa su una delle sue innumerevoli idee bislacche.
Paperoga è anche il terrore di **Malachia** (**Tabby**), un gattino bianco che abita con Paperino in un ciclo di avventure particolari nelle quali, per esempio, Qui, Quo e Qua non appaiono quasi mai. In un'altra serie ancora, i due cugini lavorano nella redazione di un quotidiano alle dirette dipendenze di Paperon de' Paperoni.
Questo originale personaggio ha conosciuto un'enorme fortuna soprattutto in Brasile dove gli autori locali si sono sbizzarriti nel lanciarlo come **Paperbat**, un maldestro vendicatore alla Batman, come emulo di Tarzan, o insieme al nipotino **Pennino**, che ripete fedelmente l'immagine di Paperoga con tanto di maglione di qualche taglia più grande e il caratteristico berretto da sciatore



Il simpatico Lillo è il cucciolo dei protagonisti del lungometraggio a disegni animati Lilli e il Vagabondo del 1955. Le sue storielle a fumetti sono tra le più apprezzate dai giovanissimi lettori. (© The Walt Disney Co.)

NON SOLO TOPOLINO E PAPERINO...

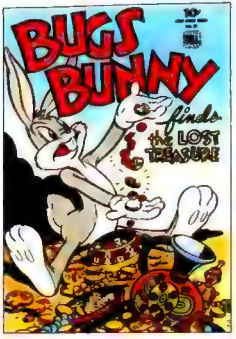
Anche se nell'universo disneyano topi e paperi fanno un po'... la parte del leone, non si possono trascurare altri popolari animali. Per esempio il cagnolino **Lillo (Scamp)**, gli scoiattoli **Cip** e **Ciop (Chip'n' Dale)** e gli antropomorfi **Fratel Coniglietto (Br'er Rabbit)** e **José Carioca**. Nati sullo schermo, per cortometraggi e lungometraggi a disegni animati, questi personaggi hanno presto trovato spazio sia nella produzione destinata ai quotidiani che in quella realizzata per i comic books.
Apparso negli ultimi fotogrammi del lungometraggio "Lilli e il vagabondo" del 1955, il simpatico **Lillo** è il cucciolo nato dall'unione dei due protagonisti ed è stato a lungo tra i beniamini dei lettori più piccoli. Ancora più universale la fortuna di **Cip** e **Ciop**, i dispettosi roditori nati nei cortometraggi a disegni animati di Paperino e del quale sono spesso un autentico tormentone con i loro scherzi e la loro particolare predisposizione a combinare guai.
Protagonista del cartoon "I racconti dello zio Tom", distribuito nel 1946, insieme a

Paperino, Panchito e José Carioca sono gli irresistibili mattatori del lungometraggio a episodi *I Tre Caballeros*. Proiettato nel 1945, il film ottenne un successo strepitoso soprattutto nell'America Latina. (© The Walt Disney Co.)



Gli scoiattoli Cip e Ciop sono tra gli animali non antropomorfi più celebri del mondo disneyano. La loro fortuna è legata soprattutto alle avventure a disegni animati. (© The Walt Disney Co.)

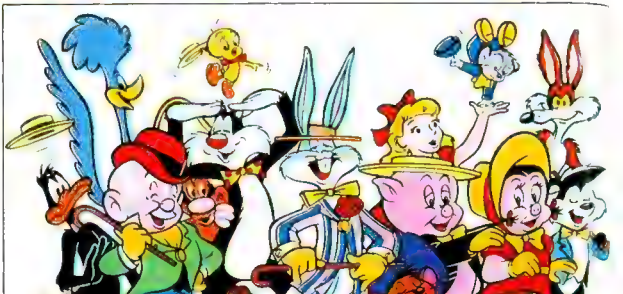
Compare Orso (Br'er Bear) e a **Compar Volpone (Br'er Fox)**, **Fratel Coniglietto** può essere considerato l'antesignano di **Roger Rabbit**. Simpatico, astuto e un po' birichino, questo coniglio riesce sempre a mettere nel sacco gli altri due, anche se la sua esuberanza lo porta quasi sempre a cacciarsi nei guai.
Autentica celebrità nazionale in Brasile, il pappagallo **José Carioca** è tra i protagonisti di "Saludos Amigos" e di "I tre caballeros", due lungometraggi a episodi di grande successo degli anni Quaranta nei quali, insieme ai personaggi disegnati, recitano, danzano e cantano attori in carne e ossa. Memorabile la sequenza intitolata "Aquarela do Brazil" nella quale José Carioca insegna a Paperino a ballare il samba. Pigro e indolente, il simpatico pappagallo fa della "siesta" la sua filosofia di vita e, soprattutto nei fumetti, ricorda non poco il primo Paperino.



Bugs Bunny sulla copertina del numero 51 di Four Color, uno dei primi comic books pubblicati negli Stati Uniti. (© Warner Bros)

L'EPOPEA DEI COMIC BOOKS

Se negli anni Trenta i cortometraggi animati con animali, antropomorfi e non, appartengono quasi esclusivamente alla produzione disneyana, nel decennio successivo altre importanti case di produzione, quali la Warner Bros, l'Universal e la Metro-Goldwyn-Mayer contribuiscono allo sviluppo del nuovo filone dando vita a grandi star ancora oggi sulla cresta dell'onda.
Tutti gli studi di animazione usano ormai il colore, le trame sono più complesse e articolate, i personaggi più importanti acquistano profondità psicologica e cessano di essere protagonisti di semplici gags.
Negli ultimi anni della guerra, inoltre, i personaggi disegnati del grande schermo vengono impiegati con successo nella propaganda antinazista e antinipponica, e le loro immagini a colori vivaci vengono usate dai soldati per adornare i carri armati, gli aerei e le jeep.
In casa Disney Paperino ha ormai soppiantato Topolino nel gradimento del pubblico, ma il personaggio emergente e più importante del periodo bellico è senza dubbio **Bugs Bunny**, il coniglio intrigante e rompiscatole sviluppato presso gli studi della Warner Bros. Tra i suoi autori, pressoché sconosciuti al grande pubblico, troviamo Tex Avery, Robert Clampett, Chuck Jones e Frank Tashlin, registi e animatori che hanno radicalmente trasformato con la loro opera il mondo dei cartoons.



L'allegra brigata degli animali della Warner è approdata ai fumetti dai cartoons. Bugs Bunny, Daffy Duck, Silvestro, Taddeo, Pallino, Bip-Bip e Vilcoyote sono tra i più simpatici e popolari eroi degli anni Quaranta. (© Warner Bros)

E' in questi anni che la casa editrice Western Printing and Litographing Co., che pubblicava su licenza comic books con personaggi disneyani, visto il crescente successo delle storie realizzate appositamente per gli albi, decise di dar vita a nuove testate con gli eroi della Warner Bros come protagonisti.
La Western aprì quindi due uffici editoriali, a Los Angeles e a New York, per reclutare nuovi autori per questa produzione. La maggior parte di loro proveniva dalle file del cinema di animazione ed era ben felice di abbandonare gli studi cinematografici, dove si respirava in quel periodo aria di crisi a causa della cessata esportazione di pellicole in seguito allo scoppio del conflitto mondiale.
Nonostante tutto, o forse proprio per questo, il mercato interno dei comic books conobbe la sua stagione più fortunata, in contrapposizione alla produzione di fumetti realizzata in strisce e tavole per i quotidiani, sfruttando e valorizzando al meglio l'inesauribile zoo creato dal cinema d'animazione.

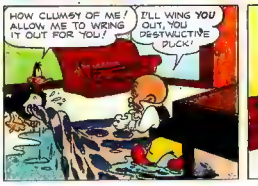


Le serie di cartoons intitolate Looney Tunes e Merrie Melodies, prodotte dalla Warner, diedero il titolo anche a un comic book pubblicato dalla Dell Publishing a partire dal 1941. Sulla copertina di questo albo da 10 centesimi si nota un Bugs Bunny prima maniera. (© Warner Bros)

IL CONIGLIO PIU' PAZZO DEL MONDO

Apparso per la prima volta nel cortometraggio "Porky's Hare Hunt" del 1937, come spalla di **Pallino** (**Porky Pig**), **Bugs Bunny** fece una rapidissima carriera nelle "Looney Tunes", insieme alle "Merrie Melodies" la più popolare serie di cartoons prodotta dalla Warner Bros. A partire da "A Wild Hare", diretto nel 1940 da Tex Avery, il terribile coniglio, doppiato da Mel Blanc con uno spiccato accento texano, divenne protagonista di una serie durata sino al 1963 per un totale di 159 episodi. Dal grande successo cinematografico ai fumetti il passo fu decisamente breve e già nel 1941 lo troviamo nei comic books al fianco di Pallino, **Taddeo** (**Elmer Fudd**), **Daffy Duck** e l'irascibile **Yosemite Sam**.
Bugs Bunny è probabilmente il personaggio che meglio interpreta lo spirito degli eroi della Warner, protagonisti, diversamente da quelli disneyani, di storie dal ritmo frenetico nelle quali una certa violenza gioca un ruolo determinante. Le gags di queste storie sono letteralmente esplosive, nel senso che le vittime predestinate dei tiri di Bugs Bunny, come Taddeo e Pallino, si ritrovano frequentemente bruciacchiati dalla testa ai piedi e devono, come se non bastasse, sopportare la sua ironica e proverbiale battuta, "What's up, Doc?", qualcosa tipo "Tutto bene, capo?". Come si può immaginare il carattere di Bunny, invadente e dispettoso come pochi, mal si adatta ai fumetti, dove le sue inesauribili trovate sono purtroppo ampiamente temperate e, addirittura, la sua celebre battuta non viene quasi mai pronunciata.



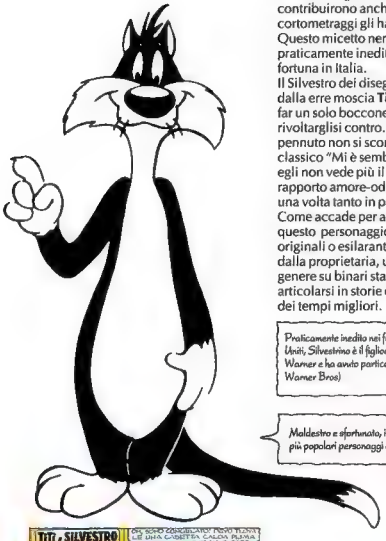

HOW CLUMSY OF ME! ALLOW ME TO WRING IT OUT FOR YOU!
I'LL WING YOU OUT, YOU DESTWUCTIVE DUCK!
THIS STUNT ALWAYS BRINGS DOWN THE HOUSE!
HEY!

Taddeo alle prese con una delle marachelle che Daffy Duck gli combina in continuazione. (© Warner Bros)

I personaggi di queste storie, complessivamente poco avventurose, sono tutti piuttosto stereotipati: lo è, suo malgrado, Bunny, nonché Taddeo, prototipo del cittadino medio, e così pure il terribile Yosemite Sam, vero e proprio "cattivo per ogni occasione". Daffy Duck, un papero tutto nero apparso nei fumetti nel 1941, incosciente e piantagrane, è una forsennata bomba distruttrice, incurante della privacy altrui e capace quanto Bunny di ridurre chiunque sull'orlo di una crisi di nervi. Tanto per fare qualche esempio, Daffy pretende di essere adottato da Yosemite Sam come un orfanello per non passare l'inverno al freddo; si installa sulle antenne televisive disturbando le trasmissioni; tenta con i sistemi più subdoli di essere invitato a pranzo da Taddeo, e infastidisce il prossimo quando gli va, per il solo gusto di farlo.
Un altro personaggio divertente è **Gigetto il falchetto** (**Henery Hawk**), un minuscolo falco presuntuoso e sfrontato che passa la sua giornata tentando di mettere sotto i denti delle grasse galline molto più grandi di lui, sorvegliate dall'imponente gallo **Garlo** (**Foghorn Leghorn**), il vero protagonista della serie nella versione a disegni animati apparsa nel 1945.

MI E' SEMBLATO DI VEDELE UN GATTO!

Negli anni Cinquanta il testimone della popolarità degli eroi della Warner Bros passa da **Bugs Bunny** a **Silvestro** (**Sylvester**), il gatto maldestro e sfortunato realizzato per gli schermi soprattutto da Friz Freleng, che in un primo tempo lo chiamò col generico nome dei gatti americani, Thomas. Al suo successo contribuirono anche altri autori, tra i quali spicca Bob McKimson, che in alcuni cortometraggi gli ha affiancato il petulante figlioccio **Silvestrino** (**Junior**).
Questo micetto nero, indisponente e seccatore, copia in miniatura del padre, è praticamente inedito come fumetto negli Stati Uniti, mentre ha avuto particolare fortuna in Italia.
Il Silvestro dei disegni animati, invece, fa quasi sempre coppia fissa col canarino dalla erre moscia **Titì** (**Tweetie**), di cui tenta ripetutamente, quanto inutilmente, di far un solo boccone, tendendo trappole d'ogni tipo che finiscono sempre per rivoltarglisi contro. Nella sua gabbietta, il piccolo e tutto sommato antipatico pennuto non si scompone quasi mai e sorveglia le mosse del gatto pronunciando il classico "Mi è semblato di vedele un gatto!". Anche se con il passare del tempo egli non vede più il gatto come una vera minaccia, non riesce a rinunciare al rapporto amore-odio che ha intrecciato con lui e se Silvestro decide di lasciarlo una volta tanto in pace, Titì fa di tutto per ripristinare l'antica rivalità.
Come accade per altri eroi dei disegni animati della Warner, anche i fumetti di questo personaggio, popolarissimi in Italia, non sono mai stati particolarmente originali o esilaranti. La formula della costante caccia al canarino, spesso protetto dalla proprietaria, una **Nonnina** (**Granny**) energica e decisa, si snoda infatti in genere su binari stancamente ripetitivi, e non prende quasi mai il volo per articolarsi in storie di più ampio respiro, come invece accadeva per il Bugs Bunny dei tempi migliori.



Praticamente inedito nei fumetti realizzati negli Stati Uniti, Silvestrino è il figlioccio del celebre gatto della Warner e ha avuto particolare fortuna in Italia. (© Warner Bros)

Maldestro e sfortunato, il gatto Silvestro è uno dei più popolari personaggi dei cortometraggi della Warner. (© Warner Bros)





Il canarino Titì, vittima, ma soprattutto persecutore, del gatto Silvestro. (© Warner Bros)

BIP-BIP E VILCOYOTE

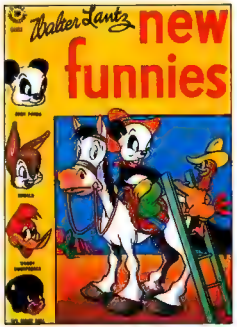
Creato da Chuck Jones per il cinema e disegnato nei fumetti soprattutto da Phil De Lara e Peter Alvarado, il velocissimo **Bip-Bip** (**Beep-Beep, the Road Runner**) è un altro personaggio della Warner famoso negli anni Cinquanta. Anche in questo caso, la trasposizione in fumetto dette non poco filo da torcere agli sceneggiatori, costretti a trasporre in una storia accettabile le gags quasi mute dell'imbranato ma geniale **Vilcoyote** (**Wile E. Coyote**), eterno avversario dell'imprendibile volatile.
Il piccolo "corridore del deserto", divoratore di lunghissime distanze a tempo di record, nei film si limitava infatti a sparire all'orizzonte lasciandosi alle spalle una nuvola di polvere, dopo aver pronunciato il beffardo verso: "Beep Beep!" all'indirizzo del suo inseguitore puntualmente tradito dalle sue stesse trappole.



La violenza, talvolta inaudita, dei cartoons di Bip-Bip e Vilcoyote è temperata da una notevole dose di umorismo. Nei comic books, tuttavia, le storie di questi personaggi perdono gran parte del loro fascino. (© Warner Bros)

Wile E. Coyote e Beep-Beep, the Road Runner, ribattezzati in Italia Vilcoyote e Bip-Bip, sono tra i personaggi più divertenti e surreali della scuderia Warner. Gli immancabili tentativi del coyote di catturare il velocissimo struzzo sono tanto ingegnosi quanto regolarmente destinati a fallire. (© Warner Bros)

Pubblicata dalla Dell Publishing, New Funnies è una testata sulla quale hanno trovato spazio i più celebri personaggi disegnati da Walter Lantz. Sulla copertina di questo numero spicca il simpatico Andy Panda. (© Walter Lantz Productions)



Nei fumetti, invece, era in qualche modo necessario ampliare la sua presenza nelle storie, in quanto non aveva molto senso impostare una intera serie su un personaggio così evanescente e sbilanciarla tutta sul "cattivo" della situazione, il coyote. Si pensò così di regalare a Bip- Bip la favella, facendolo esprimere in rime che dessero ai suoi dialoghi un ritmo musicale. Al curioso pennuto vennero inoltre assegnate una moglie e una prole di tre piccoli road runners perfettamente identici tra loro.

In una storia dei tardi anni Settanta, anche al coyote furono assegnati tre figli gemelli in tutto simili a lui, con lo scopo di combattere ad armi pari Bip-Bip e la sua prole. I tempi però erano cambiati: le vendite dei comic books con i personaggi della Warner calavano sensibilmente, sparivano alcune testate e altre, come quella con Bip-Bip e Vilcoyote, cominciavano a vivere quasi esclusivamente grazie alle ristampe di storie già edite.

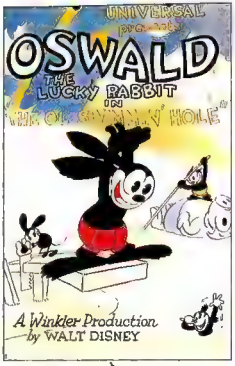


DAL CONIGLIO OSVALDO A PICCHIARELLO

Il 1941 fu l'anno in cui, oltre alla Warner Bros, iniziava la sua avventura nei fumetti un altro importante studio di animazione statunitense: quello diretto da Walter Lantz, i cui cortometraggi erano distribuiti dalla Universal. Lantz, come animatore e regista, si era ritrovato casualmente tra le mani un personaggio creato nella fucina di Walt Disney: **Oswald the Lucky Rabbit**, un coniglietto nero molto simile al primo Topolino. Tale somiglianza era dovuta al fatto che Disney, costretto a rinunciare a Oswald per complesse ragioni contrattuali, aveva creato di lì a poco il suo personaggio di maggior successo.

Dopo aver interpretato sugli schermi un buon numero di cartoons in bianco e nero, con l'introduzione del colore anche Oswald si era adeguato alle nuove esigenze cromatiche, presentandosi addolcito e rammodernato nei lineamenti, con il pelo grigio chiaro e un abbigliamento sgargiante. Il nuovo Oswald, però, attese ancora un po' prima di approdare ai fumetti e si fece infatti precedere da **Andy Panda**, un personaggio di Lantz nato per un cortometraggio del 1939, "Life Begins for Andy Panda", inserito nel n. 41 dell'albo *The Funnies*, dell'ottobre 1941. La genericità del titolo di questo comic book lasciava intravedere una certa cautela della casa editrice, che non voleva puntare tutto su un singolo personaggio ma ne teneva in prova alcuni, di provenienza eterogenea, in attesa che i lettori decretassero le loro preferenze. Il piccolo Andy divenne comunque il principale richiamo dell'albo,

che dal giugno 1942 mutò la propria testata in *New Funnies*, assorbendo nelle proprie pagine anche altri personaggi di Lantz, come il negretto **Li'l Eightball** e l'astro nascente **Piccharello** (**Woody Woodpecker**).
Il disegnatore a cui si devono le prime avventure di Andy Panda era George Kerr, un veterano nel campo dell'illustrazione fin dagli ultimi anni dell'Ottocento. Unico animaletto antropomorfo in un mondo di esseri umani non umoristici, Andy Panda assolveva la funzione di mascotte di buon cuore, protettore dei deboli e sempre in lotta contro le avversità. Le sue avventure trasudavano moralismo e probabilmente il personaggio non sarebbe andato molto lontano se non si fosse studiato per lui un radicale cambiamento di rotta. Incominciò a fare coppia fissa con il galletto ribelle **Carlino** (**Charlie Rooster**), trasformato da tormentone che era nei disegni animati in spalla nei comics.
Negli anni della guerra anche Picchiarello apparve sulle pagine di *New Funnies*. Questo picchio un po' folle era stato inizialmente modellato sul personaggio di Daffy Duck, di cui riprendeva comportamenti e battute. Una filiazione, quest'ultima, almeno nei cartoons, non priva di ufficialità carismatica: la prima uscita sullo schermo del picchio, in "Knock Knock" nel 1940, fu realizzata infatti da Ben Hardaway, autore per la Warner Bros delle avventure dei due stralunati personaggi.



Manifesto di una dei primi cartoons di Oswald the Lucky Rabbit, il coniglio creato da Walt Disney nel 1927 e continuato in seguito da Walter Lantz. Questo personaggio, in un certo senso, anticipa sia Topolino che Bugs Bunny.

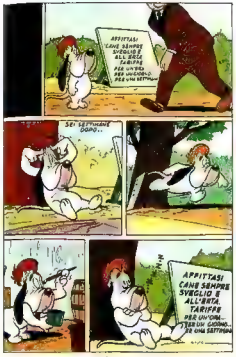

BASTA CON GLI SCHERZI!
QUASI TUTTI HANNO UN PARENTE DI CUI DI: Walter Lantz
HANNO PERSO LE TRACCE! FAREMO GRANDI AFFARI!
CARLINO E ANDY SI RICERCANO PARENTI SCOMPARSI
NON NE SONO MOLTO SICURO, CARLINO! NON AI
BIAMO ESPERIEN
ZA IN MATERIA!

Le storie di Andy Panda, qui con il galletto Carlino, si svolgono in un contesto tipicamente disneyano. (© Walter Lantz Productions)

Picchiarello e i suoi terribili nipotini Pik e Pak. La simpatica follia di questo personaggio è stata progressivamente temperata dagli autori, fino a snaturarne le stravaganti connotazioni originali. (© Walter Lantz Productions)



Bizzarro e ribelle per natura, il primo Picchiarello dei fumetti se la prende di solito con i rappresentanti dell'autorità. Nel n. 92 di *New Funnies* del 1944, per esempio, si vendica del guardiano del parco che gli aveva punto il sedere cercando di infilzare il giornale sotto cui riposava e, dopo essersi procurato una collezione di vecchi giornali, li disperde al vento lasciando che le loro pagine si sparpaglino per tutto il prato.
Alla fine del decennio anche Picchiarello placa i suoi bollenti spiriti e si adegua alla nuova linea di moderazione imposta dalla casa editrice agli autori. La vicinanza dei due nipotini **Pik** e **Pak** (**Knothead** e **Splinter**) lo responsabilizza, collocandolo automaticamente nel mondo degli adulti; le sue avventure da solo o con i due piccoli partners assumono così i contorni dello sketch familiare, del viaggio in terre lontane, talvolta anche del giallo. Sul finire degli anni Cinquanta, in seguito a un rilancio sulle televisioni americane dei suoi vecchi cartoons, Picchiarello acquista un nuovo smalto e, insieme agli altri tradizionali personaggi di Lantz, appare sul nuovo comic book *TV Funnies* dove riprende a scontrarsi con il malfattore **Buzzi** (**Buzzy Buzzard**), un avvoltoio manesco e sleale, e con il tricheco **Wally** (**Wally Walrus**).


APPITTASI CANE SEMPRE SVEGLIO E ALL'ERTA TARIFFE PER UN CENTESIMO... PER UN SOLDO... PER UNA SETTIMA...
SEI SECONDI DOPO...
APPITTASI CANE SEMPRE SVEGLIO E ALL'ERTA TARIFFE PER UN CENTESIMO... PER UN SOLDO... PER UNA SETTIMA...

Lo sguardo eternamente assonnato e l'espressione imperturbabile fanno del cagnolino Droopy il Buster Keaton dei fumetti. (© Metro-Goldwyn-Mayer)

«Il mondo» della Metro-Goldwyn-Mayer

La Metro-Goldwyn-Mayer è un'altra delle grandi case affermatesi negli anni Quaranta nella produzione di cortometraggi a disegni animati interpretati da animali. Tra i suoi personaggi di maggior successo spiccano l'orso corpulento e pacioso **Pappalardo** (**Barney Bear**) che appariva sulle pagine di *Our Gang Comics* insieme all'asinello **Ciuffetto** (**Benny Burro**), un animale poco antropomorfo dalle limitate capacità. Nato anch'esso come cartoon, **Droopy** è un bracchetto dall'espressione perennemente triste e imperturbabile alla Buster Keaton, ironicamente chiamato all'inizio Happy Hound. Anche Droopy, come Bugs Bunny, Daffy e Chilly Willy,era un personaggio di Tex Avery, che l'aveva creato dopo il suo passaggio dalla Warner Bros alla Metro concentrandovi il meglio del suo scoppiettante umorismo.



L'orso Pappalardo e suoi nipotini. (© Metro-Goldwyn-Mayer

Nella sua prima apparizione nei fumetti, dovuta alla mano prestigiosa di Carl Barks, Droopy ripercorreva abbastanza fedelmente l'avventura che aveva già interpretato nel cortometraggio "Dumb Hounded" del 1943 e impersonava un segugio del carcere di Alca-Sing, sulle tracce del terribile evaso, il lupo **Houdini Wolf**. Felice di godersi la sua giornata di libertà in pace, mentre i suoi colleghi si danno alla forsennata ricerca dell'evaso, Happy Hound si reca dunque a pescare e si imbatte con sorpresa proprio nel famigerato Houdini Wolf. A quel punto la storia si sviluppa in un crescendo di situazioni comiche che, per volere del fato, vedono sempre il tarchiato segugio di fronte al lupo in divisa a strisce, nonostante la volontà dei due di non incontrarsi. Alla fine, Droopy, accortosi che il lupo ha perduto la sua finta pistola di sapone, gliela riporta stringendola tra i denti, e Houdini, vedendo delle bolle sulla bocca del suo persecutore, crede che Droopy abbia preso la rabbia. Quindi corre di sua volontà a chiudersi in cella e il direttore del carcere, col denaro della taglia in mano, raggiunge sulla riva del fiume lo sbigottito segugio che non capisce cosa sia accaduto.

GLI INFINITI INSEGUIMENTI DI TOM E JERRY



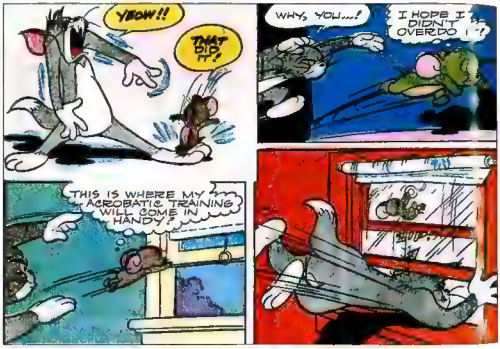
Tom, Jerry e Soldino sulla copertina di un albo italiano. Ben sette premi Oscar sono stati attribuiti a questi celebri personaggi. La loro "carriera" conta più di duecento cortometraggi. (© Metro-Goldwin-Mayer)

Uno dei tradizionali scontri che impegnano il gatto Tom e il topo Jerry. Come si può facilmente vedere, non sempre il piccolo Jerry è la vittima del grosso gatto. (© Metro-Goldwyn-Mayer)

Apparsi nel 1939 nel cortometraggio "Puss Gets the Boot", **Tom e Jerry** (**Tom and Jerry**) sono indubbiamente gli eroi più popolari della Metro, grazie a una delle più lunghe e divertenti serie di disegni animati, oltre duecento episodi, comprendenti senz'altro alcuni capolavori che fruttarono ben sette premi Oscar alla celebre coppia.

Tom è un grosso gatto grigio la cui principale occupazione consiste nell'inseguire il pestifero topolino Jerry: agli inizi Tom era cattivo e violento, mentre Jerry rappresentava con le sue infinite risorse l'astuzia che alla fine riesce sempre a trionfare. In seguito, il loro rapporto cambiò, con il topolino che sempre più frequentemente s'ingegnava a stuzzicare, provocare e tormentare il gatto. E' a questo punto che il loro rapporto si definisce compiutamente in uno schema narrativo innescato da una serie di dispetti reciproci che portano all'immancabile inseguimento finale, tra imboscate e trappole micidiali, con i due che cercano di farsi il maggior danno possibile.

Tra i primi autori delle storie a disegni animati di Tom e Jerry spicca la coppia formata da William Hanna e Joseph Barbera, destinata alla fine degli anni Cinquanta a fondare una propria casa di produzione specializzata nella realizzazione di cartoons per la televisione.



Vicini di casa di Tom e Jerry, Bullo e Birillo sono diventati protagonisti di una serie di storie a fumetti. (© Metro-Goldwyn-Mayer)



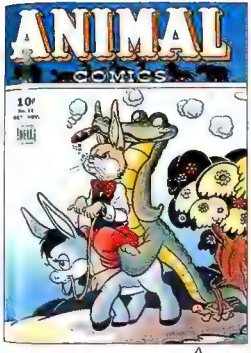
Le avventure di Tom e Jerry approdarono ai fumetti nel 1942 sulle pagine del numero 39 dell'albo *Our Gang Comics*, dove sarebbero apparsi anche **Bullo e Birillo** (**Spyke and Tyke**), una coppia di bulldog, padre e figlio, vicini di casa di Tom e Jerry, e **Soldino** (**Tuffy**), un minuscolo topino grigio che nel 1946 aveva debuttato nelle vesti di un voracissimo trovatello nel cortometraggio "The Milky Wife".

Anche se Lynn Karp e Fred Abranz, tra gli altri, hanno contribuito molto al successo di Tom e Jerry nei fumetti, è grazie all'inventiva di Harvey Eisemberg che le loro avventure hanno riscosso il maggior successo presso i lettori. L'esigenza di dare più spazio al dialogo nelle storie dei comic books indusse gli autori ad affiancare sempre più spesso Soldino a Jerry, con i due topolini alleati contro il terribile quanto inconcludente e pasticcione Tom.

Dopo il cortometraggio "The Two Mouseketeers", vincitore di un Oscar nel 1952, il terzetto diventa protagonista di una divertente serie parallela a fumetti nelle cui storie, ispirate al cartoon, troviamo i due topini nei panni di moschettieri alla Alexandre Dumas, in questo caso avversari di un Tom-Capitan Micione. Il buffo gatto è stato per molti anni anche titolare di una serie tutta sua, nella quale, senza avere più nulla a che fare con Jerry e Soldino, vive delle brevi storie di volta in volta alle prese con altri gatti e animali delle più diverse specie.

POGO E GLI "ANIMAL COMICS"

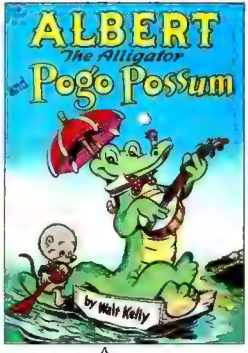
Tra gli anni Trenta e Quaranta, come abbiamo visto, la maggior parte degli animali è approdata ai fumetti partendo dai disegni animati. Ciò non toglie che in questo periodo siano nati anche molti comic books con personaggi creati appositamente. Nel dicembre 1941, il gruppo editoriale Dell-Whitman presentò *Animal Comics*, interamente dedicato alle avventure di animali antropomorfi. Oltre a **Zio Virgilio** (**Uncle Wiggily**), un coniglio bianco in cilindro conosciuto in Italia per le sue apparizioni negli anni Cinquanta sugli *Albi d'Oro* di Mondadori, e a molti altri divertenti personaggi, sulle pagine di questo albo vide la luce **Pogo**, l'opossum creato da Walt Kelly che, in seguito, nella versione realizzata per i quotidiani avrebbe riscosso un enorme successo, paragonabile negli anni Cinquanta a quello dei **Peanuts** o di **Li'l Abner**. I lettori italiani di *Linus* conoscono bene questa versione di Pogo che punta soprattutto sulla satira politica, mentre sono da noi del tutto inedite le sue storie pubblicate su *Animal Comics*. Il Pogo dei comic books è sensibilmente diverso, sia nel ruolo che nel carattere: il simpatico opossum appare dimesso e indifeso, e fa grande tenerezza per il suo disarmante candore, mentre il suo partner principale, l'alligatore **Alberto** (**Albert**), si presenta ancora come un minaccioso bestione desideroso di mangiare il negretto **Bumbazine**, uno dei migliori amici di Pogo in quel periodo.



Copertina realizzata da Walt Kelly per il numero 11 del 'albo Animal Comics, pubblicato nel 1941 e interamente dedicato ad animali di ogni genere. (© Oscar Lebeck)



L'alligatore Alberto e l'opossum Pogo in una delle loro prime apparizioni. Il negretto Bumbazine è scomparso di lì a poco dalla serie e il tratto grafico dei personaggi ha poi subito sostanziali modifiche. (© Walt Kelly)



Tra le progressive trasformazioni della serie di Walt Kelly va segnalata una sempre più decisa politicizzazione dei contenuti. (© Walt Kelly)

IL CORVO E LA VOLPE E ALTRI EROI

Negli stessi anni sono particolarmente attivi alcuni studi come Cinema Comics e l'American Comics Group, che realizzano fumetti per conto di varie case editrici.

Fondata dallo sceneggiatore e disegnatore Richard E. Hugues, la Cinema Comics forniva il suo materiale a numerose testate quali *Funny Stuff*, *Peter Porkchops*, *Real Screen Funnies*, *Flippity and Flop* e così via, che presentavano quasi esclusivamente storie d'animali realizzate da autori provenienti dalla Disney e dalle altre grandi case di produzione di cartoons, particolarmente abili nel ricreare a fumetti la grafica accattivante e il ritmo dei disegni animati.

Quasi tutti questi personaggi erano creati appositamente per i comic books e la mancanza della ribalta cinematografica, che ogni tanto si faceva sentire, venne compensata con grande originalità nella serie di **Tom and Dingo**, disegnata da



Creati per una serie di cartoons della Columbia, The Fox and the Crow sono rispettivamente una volpe ingenua e sprovveduta e un corvo astuto e dispettoso. Poco noti in Italia, questi personaggi sono considerati da alcuni critici tra i più significativi e interessanti di questa genere di storie. (© DC Comics)

Dan Gordon. Nelle storie del gatto Tom e del cane Dingo si arrivava all'assurdo di far vivere i protagonisti dentro uno schermo cinematografico. Ogni avventura si apriva sempre con una grande vignetta che mostrava una sala piena di ragazzini intenti a leggere i titoli di testa di un cartoon. Dallo schermo veniva anche lanciata qualche battuta direttamente rivolta al pubblico, e addirittura gli stessi personaggi del finto film si rifugiavano nella sala, per sfuggire a un inseguimento e approfittare dell'oscurità. Questo espediente narrativo, giocato su un fantastico collegamento tra schermo e platea, era già stato impiegato da Buster Keaton nel suo film del 1924 "La palla n. 13" e da Tex Avery in numerosi cartoons. Anche Woody Allen avrebbe utilizzato questa gag, fino alle sue estreme conseguenze, nel film "La rosa purpurea del Cairo" del 1985.

Nel 1945, la National Periodical Publications, la futura DC Comics, editrice di Superman e specializzata nei comic books dei supereroi, pubblicò sulle pagine del primo numero di *Real Screen Funnies*, trasformato successivamente in *Real Screen Comics*, le avventure a fumetti di **The Fox and the Crow**, una coppia di eroi dei cartoons della Columbia. Crow è un astuto e dispettoso corvo che riesce immancabilmente a turlupinare Fox, una grossa volpe lenta di riflessi e non poco sprovveduta. Molto ben disegnata, questa serie è passata quasi inosservata in Italia, mentre è considerata dalla critica americana uno dei migliori fumetti con animali antropomorfi.

Le storie di The Fox and the Crow si distinguono per la ricchezza dei colpi di scena e per l'abilità degli autori nel saper trovare un infinito numero di variazioni sullo stesso tema di base. Ogni avventura inizia quasi sempre nello stesso modo: il corvo si finge di volta in volta avvocato, piazzista, pompiere o poliziotto riuscendo incredibilmente a truffare e a prendere in giro la volpe. Nel loro assurdo rapporto c'è senz'altro qualcosa di nevrotico, come, in definitiva, in quello di ogni personaggio dei fumetti costretto a vivere girando attorno a uno stesso tic, o perseguitato da un medesimo tormentone, anche se nel caso di The Fox and the Crow gli autori sono particolarmente abili nello sfruttare al meglio questo schema ripetitivo.


Baby HUEY the Baby GIANT
DIMWIT'S MAGIC PILLS
OH-BOY--THAT'S EVERYTHING I'VE WANTED FOR MY COUSIN DIMWIT'S
DUCHINGER AND HIS MOB BUSTED OUT OF JAIL...UNH, HUEY!
...WE INTERRUPT THIS PROGRAM TO BRING YOU A NEWS FLASH BULLETIN! AN HOUR AGO DUCK DUCHINGER AND HIS MOB BROKE OUT OF KWAK-KWAK PRISON!
A11-86

Baby Huey è presentato come The Baby Giant. Questo paperotto, ancora in fasce e cresciuto a dismisura, è tanto grande e forte quanto tanto e sprovveduto. (© Harvey Publications)

Le avventure del topino Herman e del gatto Katnip riprendano molti cliché delle storie di Tom e Jerry (© Harvey Publications)



BABY HUEY E LA HARVEY

Huey è il nome di battesimo di uno dei tre nipotini di Paperino. Ma nei decenni Cinquanta e Sessanta questo nome campeggia anche sul comic book dedicato a un altro papero, ben più giovane di **Qui**, **Quo** e **Qua**, grande e grosso e dalle piume gialline. **Baby Huey** nasce anch'esso come star cinematografica, questa volta della Famous, nuovo nome dello studio dei fratelli Fleischer dopo il passaggio alla Paramount. Nei film, però, il "piccolo" Huey non raggiunge la popolarità del principale personaggio della casa, il fantasmino gentile **Casper**, vittima dei tiri dei tre spettri cattivi che vivono con lui: **The Ghostly Trio**. Le storie a fumetti di Casper, di Baby Huey, del corvo **Buzzy** e della coppia topo-gatto **Herman and Katnip**



Anche il corvo Buzzy, creato per una serie di cortometraggi a disegni animati prodotti dalla Paramount, è protagonista di parecchie storie a fumetti. (© Harvey Publications)

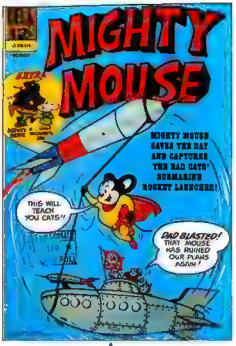
erano edite a fumetti dalla Harvey che, nella media, propose storie assai più divertenti e meglio disegnate di quanto non fossero i film da cui derivavano. Quando la Paramount perse ogni fiducia nei film animati, e soppresse tra l'altro la serie di **Braccio di Ferro**, che ancora sopravviveva tra alti e bassi, la Harvey acquistò l'intero pacchetto di pellicole, nonché i diritti perpetui sui personaggi. Così, dopo aver fatto sostituire i titoli di testa di ogni cartoon con il simbolo della casa editrice, un "babau" a molla che usciva da una scatola a sorpresa, la Harvey riuscì a piazzare i propri cortometraggi nei programmi dei principali network statunitensi, procurando nuova pubblicità ai suoi fumetti, le cui vendite ebbero così un'impennata automatica.
Nei primi anni Sessanta, **Baby Huey** divenne un popolare personaggio del fumetto per ragazzi americano, apparendo contemporaneamente su almeno quattro albi diversi. Questo paperotto enorme con una ridicola cuffia da neonato in testa traeva gli spunti umoristici delle sue storie dai disastrosi rapporti sociali intessuti coi suoi tre amici paperini, con l'anonima volpe che sognava di far di lui un solo, gigantesco boccone e, soprattutto, con l'anziano e flemmatico genitore con occhiali e bombetta: un tipo tranquillo che veniva spesso traumatizzato dalla insipiente esuberanza del figlio.



Lo Zoo Crew è un gruppo di supereanimali guidato dall'intrepido Captain Carrot, un coniglio che acquisisce straordinari poteri mangiando carote radioattive. Lo Zoo Crew ha vissuto solo venti storie, tra le quali merita di essere ricordata una esilarante parodia delle avventure di Indiana Jones, Rabbits of the Lost Ark. (© DC Comics)

ARRIVANO I SUPERANIMALI

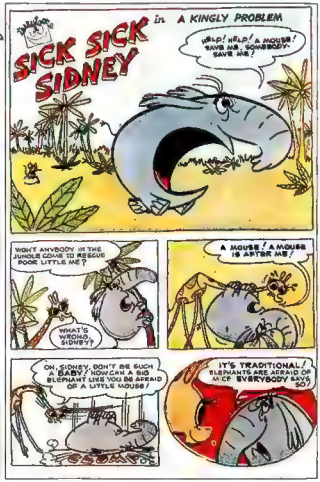
Il dilagante successo dei supereroi dei fumetti portò inevitabilmente anche alla nascita di numerose parodie "interpretate" da animali più o meno antropomorfi, in grado di volare oltre che di compiere mille altre incredibili imprese.
Quello dei superanimali è un vero e proprio genere parallelo a quelli degli animali e dei supereroi: alcuni, come **Atomic Bunny**, pubblicato dalla Charlton nel 1958, sono nati e vissuti come semplici parodie, mentre altri, come **Superpippo** (**Super Goof**), apparso nel 1965, sono divenuti veri e propri personaggi. La casa editrice di Superman, la DC Comics, negli anni Ottanta ha creato addirittura un supergruppo di animali, il divertente **Zoo Crew** guidato da **Captain Carrot**, i cui


MIGHTY MOUSE
MIGHTY MOUSE SAVES THE DAY AND CAPTURES THE BAD DAVE SUBMARINE ROCKET LAUNCHER!
THIS WILL TEACH YOU CATS!!
BAD BLASTER! TIGHT MOUSE HAS RUINED OUR PLANS AGAIN!

Creato da Paul Terry per una serie di cartoons, Mighty Mouse rappresenta la divertente versione parodistica di Superman e Topolino fusi in un solo personaggio. (© Terrytoons)

straordinari poteri gli sono conferiti da un particolare tipo di carote radioattive. Il capostipite di questi personaggi è certamente **Supertopo** (**Mighty Mouse**) che nacque per accontentare contemporaneamente i più giovani fans di **Superman** e quelli di **Topolino** e che l'autore, Paul Terry, in un primo momento battezzò Supermouse: in realtà le avventure vissute dal topo volante dotato di ultrapoteri non erano precisamente parodistiche. Anzi, semmai mancavano proprio della necessaria ironia, sia nelle sceneggiature che nel disegno.
Una leggenda tramandata anche in alcune storie ufficiali dei comics vuole che Paul Terry, prima della presentazione del suo nuovo personaggio sugli schermi, fosse stato raggiunto da una intimazione dei legali della Walt Disney, che non gradivano la presenza di un secondo topo sulle scene. Altri affermano che furono invece i proprietari del marchio di Superman a seccarsi, imponendo a Terry il cambiamento del logo e, quindi, del nome del personaggio.
Nell'ottobre del 1942, peraltro, cominciarono ad apparire sull'albo *Coo-Coo Comics* le avventure di un topo muscoloso e agguerrito che, oltre ad avere tutte le caratteristiche tipiche dell'Uomo d'Acciaio, portava anche il nome di **Supermouse**.

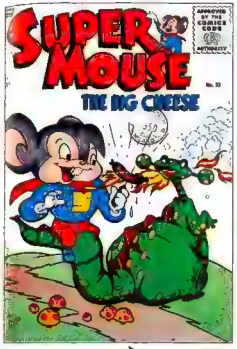
L'elefantino Sidney è uno dei più fragili e paurosi animali della storia dei fumetti. (© Terrytoons)


SICK SICK SIDNEY in A KINGLY PROBLEM
HELP! HELP! A MOUSE! SAVE ME, SOMEBODY! SAVE ME!
WON'T ANYBODY IN THE JUNGLE COME TO RESCUE POOR LITTLE ME?
A MOUSE! A MOUSE IS AFTER ME!
WHAT'S WRONG, SIDNEY?
OH, SIDNEY, DON'T BE SUCH A BABY! HOW CAN A BIG ELEPHANT LIKE YOU BE AFRAID OF A LITTLE MOUSE!
IT'S TRADITIONAL! ELEPHANTS ARE AFRAID OF MICE! EVERYBODY KNOWS SO!



Heckle and Jeckle sono gli ultimi personaggi di successo creati da Paul Terry. (© Terrytoons)

Le sue storie, scritte da Richard E. Hugues, erano realizzate da Carl Wessler, Jack Bradbury e altri disegnatori. Nel frattempo, però, Paul Terry aveva già messo in lavorazione un cartoon del suo Supermouse, "The Mouse of Tomorrow" (1942), e si trovava nella non invidiabile condizione di fornire della pubblicità gratuita a un fumetto che non lo riguardava, ma contro cui non poteva nulla dato che la casa editrice, la Nador Publications, aveva regolarmente registrato il nome del personaggio. Terry decise di ribattezzare il suo topo Mighty Mouse e sul mercato apparvero così, quasi contemporaneamente, due personaggi dalle caratteristiche pressoché identiche. Il successo di Mighty Mouse a fumetti fu favorito dai cortometraggi a disegni animati di Terry e fu grande, anche a giudicare dai numerosi epigoni come **Big Cheese**, pubblicato dalla Standard, e **Atomic Mouse**, un supertopo in grado addirittura di cavalcare i fulmini, disegnato per la Charlton da Al Fago.



Meno celebre di Mighty Mouse, anche Supermouse gode di una certa popolarità all'inizio degli anni Quaranta sugli albi della Coo-Coo Comics. (© Literary Enterprises)

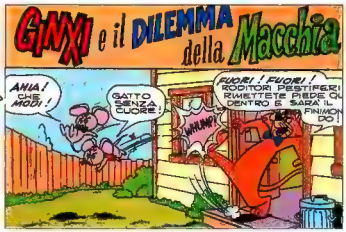
In un primo tempo, Mighty Mouse e gli altri personaggi dei cartoons di Paul Terry, come l'anatroccolo nero **Dinky Duck**, il gatto **Sourpuss** e lo svampito paperotto **Gandy Goose**, erano apparsi tutti insieme nell'albo *Terrytoons Comics*, della casa editrice Timely. Nel 1948, però, i diritti che li riguardavano vennero rilevati dalla St. John Publishing Company che li propose nell'albo *Paul Terry Comics*. In seguito vennero assorbiti dalla Western/Dell, che tentò di lanciare anche una nuova testata dedicata alle due cornacchie dispettose e chiacchierone, **Heckle and Jeckle**, una sorta di duplicato di Groucho Marx in versione pennuta. Furono questi gli ultimi personaggi cinematografici di successo per un pioniere dell'animazione come Paul Terry. Ma il loro lancio nei fumetti avvenne solo quando i film di Terry vennero trasmessi in televisione nei primi anni Sessanta, epoca in cui, mentre anche i personaggi più remoti vivevano il loro momento di revival, ne nascevano di nuovi come l'elefantino malaticcio **Silly Sidney**, il bulldog sceriffo **Billy Dog** (**Deputy Dawg**) e il topolino giapponese **Hashimoto San**, gran conoscitore di arti marziali.

Braccobaldo è un vero campione dell'arte di arrangiarsi. Fa mille mestieri diversi, con molta buona volontà, ma non gliene va mai bene una. (© Hanna & Barbera Productions)


BRACCOBALDO
TAXISTA tutto FARE
GRAZIE DEL MESTIERE QUELLO DEL TAXI STA L'IN MIO PADRE MI HA LO DICEVA SEMPRE: TU PRENDI MOLTA STRADA RAGAZZO MIO!

L'orso Yoghi e il piccolo Bu Bu passano le loro giornate nel parco di Jellystone facendosi venire l'acquolina in bocca al solo pensiero dei succulenti cestelli da picnic portati dai turisti. (© Hanna & Barbera Productions)

Il gatto Ginxi e i topolini Pixi e Dixi. Ennesima variante di Tom e Jerry, i famosissimi personaggi della Metro-Goldwyn-Mayer, a lungo realizzati da Hanna e Barbera. (© Hanna & Barbera Productions)


GINXI e il DILEMMA della Macchia
ANIA! CHE MODI!
GATTO SENZA CUORE!
FUORI! FUORI! CONTINUATE PESTIFERI! RIMETTETE PIEDE QUI DENTRO E SARA' L'ULTIMA VOLTA!
FINIMONDO

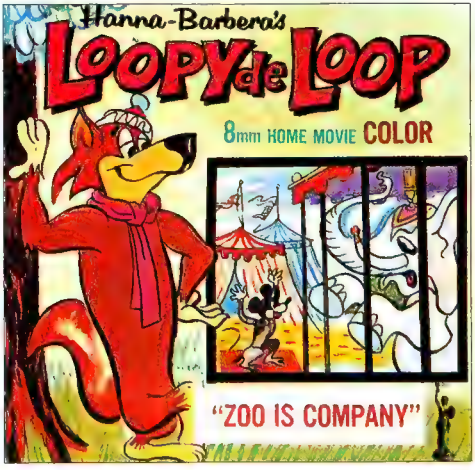


"Siamo tutti qui! E tutti insieme vogliam vedere il Braccobaldo Show!". Con questa sigla, ritmata su una orecchiabilissima marcetta, si apriva la serie dei cartoons televisivi prodotti da Hanna & Barbera che negli anni Sessanta hanno reso popolari **Braccobaldo**, **Yoghi**, **Svicolone**, **Magilla Gorilla** e numerosi altri animali. La fortuna della premiata ditta Hanna & Barbera nasce dal boom della televisione alla fine degli anni Cinquanta, quando i disegni animati trovano sempre maggiore spazio nei programmi delle reti statunitensi e in seguito un po' in tutto il mondo. William Hanna e Joseph Barbera si erano conosciuti nel 1937 alla Metro-Goldwyn-Mayer, specializzandosi nella realizzazione delle avventure di **Tom e Jerry**. Barbera scriveva la maggior parte dei soggetti e inventava le gags, mentre Hanna si occupava della regia. Prima di iniziare la lavorazione vera e propria, la coppia mimava il cartoon di fronte agli animatori, una scena dopo l'altra, in modo che le storie risultassero proprio come se le erano immaginate.



All'inizio degli anni Cinquanta, William Hanna e Joseph Barbera hanno dato vita a numerosi popolarissimi personaggi come Braccobaldo, Yoghi, Snicelone e Lupo de Lupis. Noti a disegni animati per la televisione, quasi tutti hanno conosciuto successive versioni a fumetti sulle pagine di Hanna-Barbera, Band-Wagon e altri comic books. (© Hanna & Barbera Productions)

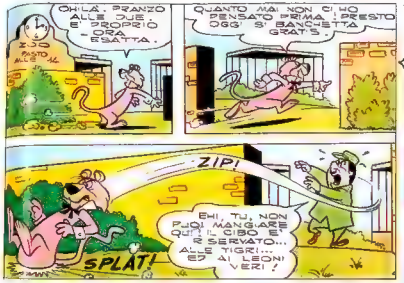
Nel 1957, i due lasciarono la Metro e fondarono una propria casa di produzione destinata, nel volgere di pochi anni, a invadere il mercato con decine di nuovi e interessanti personaggi nati come cartoons per la televisione e rapidamente trasferiti nei comic books editi dalla Western e, in un secondo tempo, dalla Charlton.
I loro primi personaggi ad apparire sui teleschermi, nel 1958, furono il cagnone **Ruff** e il gattino **Reddy**, amici per la pelle, trasposti nei fumetti in un proprio comic book disegnato da Harvey Eisemberg. Il cartoonist americano, esperto autore di **Tom e Jerry** e di **Bullo e Birillo**, trasporta in questi nuovi personaggi un po' della magia tipica dei suoi vecchi fumetti, curati e ricchi di dettagli, assai superiori, sotto tutti gli aspetti, ai cortometraggi da cui sono ispirati. E'comunque solo con la creazione di **Braccobaldo** (**Huckleberry Hound**) che i comic books di Hanna & Barbera diventano un investimento sicuro per gli editori: da quel momento la loro produzione si potenzia, e le tavole dell'orso **Yoghi** (**Yogi Bear**), **Ugo Lupo** (**Hokey Wolf**) o **Ernesto Sparalesto** (**Quick Draw McGraw**), per citare solo alcuni dei primi personaggi della celebre coppia, si diffondono nel mondo.



Lupo de Lupis è un "lupo più che buonino", come ama definirsi. Generoso e altruista, desideroso di rendersi sempre utile, anche se tutti hanno paura di lui, questo personaggio è popolare soprattutto nei cartoons. (© Hanna & Barbera Productions)

Braccobaldo è un segugio dal pelo azzurrino disegnato con quella linea grafica spigolosa e antidisneyana che si andava diffondendo negli anni Cinquanta sull'esempio dello studio U.P.A., che aveva lanciato i personaggi di **Gerald Mc Boing**, piccolo bambino prodigio, e del vecchietto incredibilmente miope **Mr. Magoo**. Volutamente in antitesi rispetto alla morbidezza dello stile disneyano, Braccobaldo possiede dunque una testa piatta e un corpo spigoloso. Lo stesso colorito azzurrò indica la volontà di staccarsi dai modelli del disegno naturalistico. Dal punto di vista dei contenuti, però, niente di nuovo sotto il sole: Braccobaldo è una sorta di reincarnazione del cane **Droopy**, del quale non possiede però né il fascino né la personalità. Nei cortometraggi la voce del flemmatico cane ricalcava addirittura quella che il doppiatore Bill Thompson aveva messo in bocca al bianco cagnolino della Metro-Goldwyn-Mayer, casa per la quale Hanna & Barbera avevano lavorato a lungo occupandosi prevalentemente di Tom e Jerry.

Nello show settimanale di Braccobaldo apparivano anche altri due gruppi di personaggi famosi: il trio **Pixi, Dixi** e **Ginxi** (**Pixie, Dixie** e **Mr. Jinx**), composto da una coppia di ingegnosi topolini e da un gatto cattivissimo, e i due orsi **Yoghi** e **Bubu** (**Boo Boo**), ospiti del parco nazionale di Jellystone. Anche in questo caso, Hanna & Barbera avevano preferito andare sul sicuro: il gatto e i topi riprendevano, almeno in parte, la formula di **Tom e Jerry**, mentre l'orso Yoghi si rifaceva molto da vicino al disneyano **Humphrey Bear**.
Non possedendo una spiccata personalità e rischiando addirittura l'antipatia, a causa della sua proverbiale imperturbabilità, **Braccobaldo** era soprattutto impiegato in televisione come presentatore delle avventure degli altri eroi di Hanna & Barbera. Nei fumetti, pur senza rinunciare al suo carattere, interpreta ruoli diversi: il poliziotto, lo sciatore, il cacciatore di leoni, il pastore, il pugile e così via. Inutile dire che per tutte queste attività molto particolari Braccobaldo non rivela alcuna predisposizione. La mancanza di destrezza e abilità è compensata comicamente da una generica attitudine a strafare e da una calamitosa dose d'incoscienza.
Tra i numerosi altri personaggi creati dallo staff di Hanna & Barbera possiamo


OH LA', PRANZO ALLE DUE: E' PROPRIO - ORA ESATTA.
QUANTO MAI NON CI HO PENSATO PRIMA! PRESTO OGGI SI' BANCHETTA GRATIS!
ZIP!
EHI, TU, NON PUOI MANGIARE QUI! IL CIBO E' RISERVATO... ALLE TIGRI... ED AI LEONI VERI!
SPLAT!

Del leone di montagna Svicolone ormai non ha quasi più nulla, se non la fame bestiale che lo spinge a tentare ogni espediente pur di scroccare un pasto. (© Hanna & Barbera Productions)

Anche se di tanto in tanto l'alligatore Wally Gator sembra ben felice di vivere nello zoo, in realtà fa di tutto per svignarsela e andare in giro per il mondo. (© Hanna & Barbera Productions)


WALLY GATOR: pasticci e guai non mancan mai!
AH! COM'E' BELLA LA VITA QUANDO SI POSSIEDE UN GUARDIACHE LA MUOVA AFFASCINA E AMMOLLISCE LO SGUARDO!
BE-EH-BE'-IE'-IE'! INDOVINATE CHI E'! AH-AH-HA'-IA'! IL COCCODRILLO ECCO QUA!

Gran divoratore di banane, Magilla Gorilla è la disperazione del proprietario di un negozio di animali che tenta in tutti i modi di sbarazzarsene, anche se nessuno è disposto a comprarlo. (© Hanna & Barbera Productions)



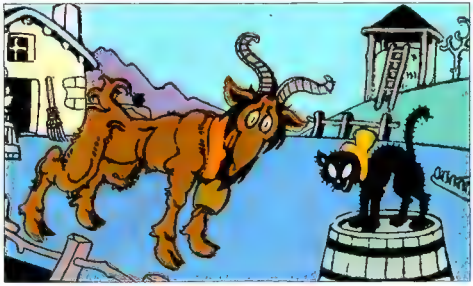
ricordare ancora almeno il leone di montagna **Svicolone** (**Snagglepuss**), che nella versione italiana a disegni animati parla con un simpatico accento emiliano; **Lupo de Lupis** (**Loopy de Loop**), un "lupo più che buonino"; la tartaruga moschettiera **Luca Tortuga** (**Touché Turtle**); l'alligatore in vena di evasioni dallo zoo **Wally Gator**; l'anatroccolo indifeso **Iacchi** (**Yakky Doodle**), che stringe un patto di amicizia col violento bulldog **Ciopper** (**Chopper**),e il grosso **Magilla Gorilla**.
Di tutti questi divertenti personaggi solo Yoghi è diventato una vera star, grazie anche a un fortunato lungometraggio a disegni animati a lui dedicato, "Yoghi, Cindy e Bubu", del 1965. L'orso golosone, ghiottissimo dei cestini da picnic dei visitatori del parco di Jellystone, ha ottenuto grande successo come protagonista assoluto di alcuni albi speciali in cui si stacca dalla routine e abbandona le scaramucce col **Ranger Smith** per obiettivi più ambiziosi. In queste storie gli fa da coro tutto il cast dei cartoons di Hanna & Barbera, riconoscendogli così implicitamente il carisma del leader, un onore toccato prima di lui solamente a Braccobaldo. In queste storie Yoghi ottiene addirittura una borsa di studio per un soggiorno in un college e arriva a candidarsi alle elezioni presidenziali, in lizza con Magilla. L'habitat naturale di Yoghi rimane comunque il parco di Jellystone, dove può contare sulla disinteressata amicizia del piccolo e saggio Bubu e sull'amore della delicata orsetta **Cindy**.



Ribattezzata Checca, la dispettosa mula Maud creata da Frederick Hopper apparve sul Corriere dei Piccoli sin dai suoi primi anni. (© King Features Syndicate)

GLI ANIMALI MADE IN ITALY

Anche se non si può dire che il *Corriere dei Piccoli* sia il primo giornale ad aver pubblicato i fumetti in Italia, è sulle sue pagine che sono apparsi i primi grandi eroi con i quali i lettori di tutte le età hanno veramente incominciato ad apprezzare i comics. Tra gli indimentcabili personaggi apparsi sulla gloriosa testata, non potevano certo mancare i primi animali del fumetto statunitense come il gatto **Felix**, ribattezzato **Mio Mao**, e la dispettosa mula **Maud** creata da Frederick Hopper. Quest'ultima era nata nelle storie di **Fortunello** (**Happy Hooligan**): protagonista di una serie tutta sua a partire dal 1905, apparve con il nome di **Checca** sul *Corriere dei Piccoli* nel 1909. Bizzarra e aggressiva, Maud si diverte a prendere a calcioni chiunque le capiti sotto tiro, limitandosi a qualche onomatopeico "hi-ho": quando in seguito acquisisce il dono della parola, le capita addirittura di filosofeggiare con un elefantino bluastro di nome **Checco**.
Fra i personaggi ispirati al mondo animale firmati da autori italiani troviamo una creatura del prolifico Antonio Rubino: il caprone **Barbacucco**, contrapposto al grasso **Pippotto**, un contadinello che spesso si prende gioco di lui, finendo immancabilmente per guadagnarsi qualche cornata.
In realtà, tra gli anni Venti e Quaranta, ci fu in Italia una sorta di disinteresse per il filone "animale". L'orientamento generale rivelava una spiccata predilezione per il fumetto d'avventura, diversamente da quanto succedeva negli Stati Uniti dove, negli stessi anni, sulle pagine dei comic books gli animali avevano trovato sempre più spazio.
Qualche eccezione, tuttavia, non manca. In particolare, va ricordato **Formichino**, creato da Roberto Sgrilli nel 1936, e ricalcato sul **Buci** delle **Silly Symphonies**. Contrariamente alla tradizione del *Corriere dei Piccoli*, che privilegiava le autarchiche didascalie in rima, il fumetto di Sgrilli presentava, insieme a quest'ultime, anche le inusuali nuvolette, offrendo così al lettore una doppia narrazione davvero singolare.



Il caprone Barbacucco è uno dei numerosi personaggi creati da Antonio Rubino per il Corriere dei Piccoli. (© Corriere dei Piccoli)

La serie Zoo Film di Sebastiano Craveri costituisce il più significativo, anche se pressoché dimenticato, contributo di questo autore al fumetto con animali realizzato in Italia nella seconda metà degli anni Trenta. (© Craveri)

[illegible] CRAVERI, [illegible] TUTTO [illegible]



L'unico autore che in questo periodo trovò negli animali una fonte inesauribile d'ispirazione è Sebastiano Craveri, oggi quasi completamente dimenticato, che popolò le pagine de *Il Vittorioso* con un ricchissimo zoo di carta. Il repertorio, anzi, è così vasto che nessun personaggio emerge in modo particolare. Nella serie, dapprima intitolata **Zoo Film**, e ribattezzata più tardi **Zoolandia**, Craveri diede vita a **Giraffone**, **Birba**, **Bull**, **Aprilino**, **Micio**, **Porcellino**, **Ranocchio**, **Lampo** e a numerosi altri personaggi disegnati senza particolare vigore stilistico e protagonisti di storie talvolta un po' melodrammatiche. E' curioso il fatto che questo autore non si ponesse alcun problema circa i rapporti di parentela esistenti tra i suoi personaggi: tanto è vero che un porcellino poteva essere figlio di una giraffa e fratello di un pesce!

IL PICCOLO GRANDE ZOO DEL DOPOGUERRA



Lupettino è uno dei numerosi personaggi i cui albi invasero le edicole italiane negli anni Cinquanta (© Editrice Flaminia)

Il 16 aprile 1949, *Topolino* apparve nelle edicole in un inedito formato tascabile che inaugurava una nuova formula editoriale presto adottata da altri editori. La trasformazione della testata toccò anche i contenuti: si abbandonavano le storie avventurose e si puntava esclusivamente sulla pubblicazione di materiale disneyano. L'operazione incontrò un certo successo e pochi mesi dopo uscì il primo numero di *Principe Lupettino*, un albo identico per formato, numero di pagine e prezzo, il cui personaggio principale era un giovane lupo dalle lunghe basette, principe dello Stato da operetta di Luponia retto dal grosso padre **Lupone**. Sempre più antropomorfizzato, fino a perdere quasi del tutto la sua matrice ferina, **Lupettino** era l'onestissimo giustiziere del proprio paese, protagonista di storie piuttosto ingenue e disegnate con una certa approssimazione.
Nei primi anni Cinquanta, l'Editrice Flaminia pubblicò numerosi piccoli albi di 32 pagine, che si affiancarono al nuovo *Lupettino*. Tra quelli umoristici possiamo ricordare *Bingo*, *Frugolino* e *Miciolino*.
Su questi giornaletti lo scoiattolo **Frugolino** s'industriava come poteva per evitare il duro lavoro, come un Pulcinella o un Totò di maniera; il canguro **Bingo** - disegnato per errore con un marsupio, in seguito occultato da una tuta a pois - celava sotto le sue miti apparenze un animo truffaldino che lo spingeva addirittura a trasformarsi in ladruncolo.


Cucciolo e la SCURE MIRACOLOSA
DISEGNI DI RINO ANZI
OH, BEPPE! CHE STAI FACENDO?
BUONGIORNO, CUCCIOLO, STO AIUTANDO QUESTO SCOIATTOLO A TAGLIARE LA LEGNA.
PASSANDO DAVANTI ALLA CASA DI BEPPE, CUCCIOLO VEDE BEPPE CHE TAGLIA LA LEGNA CON UNA VECCHIA SCURE.
MA VUOI IN CINQUE LA LEGNA CON UNA SCURE?
VA BENISSIMO, PERÒ UN MANICO LUNGO E POI, SQUADRA BENE AFFILATA E POCA ENERGIA
DIAMINE! HAI ALCUNI VECCHI ARNESI DI MIO NONNO?
TE... UNO TROVATA PRA
FAI VEDERE
MA SAI CHE È UNA BELLA SCURE?
CHE FAIT ATTENTIO!
OH!
APPENA CUCCIOLO TERMINA LA SUA PROVA, NE CADE UN PATTO QUESTO LA SCURE CI SPACCA E SALTA IN ARIA!...

Apparsi nel 1940 con le sembianze di due cagnolini antropomorfi, Cucciolo e Beppe sono d'ventati in segu to personaggi umani. I due protagonisti, oltre a ripetere lo schema tradizionale della coppia comica, richiamano inevitabilmente alla memoria i modelli disneyano di Topolino e Pippo. (© Edizioni Alpe)



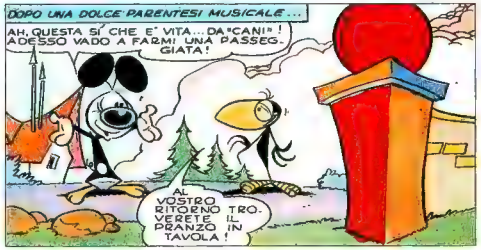
DA CAGNOLINI A UOMINI

Prima della nascita di *Topolino* formato tascabile, l'editore Giuseppe Caregaro aveva creato la Alpe, che all'inizio della seconda guerra mondiale pubblicava la serie degli *Albi di Coriolano*, affidata al disegnatore svizzero Walter Faccini. E' qui che apparvero le avventure del nero gorilla **Pantaleo**, una specie di Braccio di Ferro in versione animale, impegnato per lo più in incontri di pugilato.
Su *Gaie Fantasie*, un'altra testata di Caregaro, esordirono nel 1940, con sceneggiature dello stesso editore, **Cucciolo** e **Beppe**, due cagnolini neri antropomorfi dalla personalità appena abbozzata, disegnati inizialmente da Rino Anzi. Caso probabilmente unico nella storia dei fumetti, i due personaggi furono in breve tempo trasformati da animali in uomini. La metamorfosi era destinata ad attenuare l'eccessiva somiglianza che originariamente li legava a **Topolino** e **Pippo**. In lotta con i biechi **Bombarda** e **Salsiccia**, oltre che col nero **Fantasmak**,



Il lupo Pugacioff è uno dei più riusciti personaggi creati da Giorgio Rebuffi. Conquistatosi uno spazio sempre maggiore nelle storie di *Cucciolo e Beppe*, questo "luposki della steppaff" si esprime con un divertente quanto improbabile accento russo. (© Edizioni Alpe)

alla fine degli anni Cinquanta Cucciolo e Beppe trovarono una spalla ideale nel singolare **Pugacioff**, il lupo della steppa creato da Giorgio Rebuffi che i due accolgono amorevolmente in casa quand'anche, come cane, esso si riveli troppo famelico e prepotente. Pugacioff è diventato via via il vero protagonista della serie, affiancato da altri divertenti personaggi come l'orso **Agamennone**, il gatto **Bernabò** e lo squalo da guardia **Geraldo**.
La caratteristica più curiosa di Pugacioff è il suo modo di parlare con un caricaturale accento pseudorusso, costellato di parole che finiscono in "oski" e in "eff", con risultati del tipo "Che fine miserabileff per un luposki della steppaff". Sui tascabili *Cucciolo e Tiramolla*, quest'ultimo intitolato al divertente e surreale personaggio "figlio della gomma e della colla", comparve uno sterminato numero di altri eroi minori tra i quali meritano di essere menzionati almeno il gatto **Marameo** di Luciano Bottaro, **Dan Lepre** di Giulio Chierchini, le due scimmiette **Trik** e **Trak** di Franco Aloisi e il poetico **Serafino**, un canguro "clochard" di stampo chapliniano creato da Egidio Gherlizza. Interessante anche la serie dedicata a **Ullaò**, creato da Umberto Manfrin, il cagnolino "elastico" di **Tiramolla**, strano almeno quanto il **Pflip** di **Eta Beta**.
Nel 1960, su *Cucciolo*, fa la sua prima apparizione anche l'orso **Whisky**, golosissimo dell'omonimo liquore e capace di qualsiasi azione pur di gustarne un sorso. Creato da Luciano Bottaro, Whisky è spesso in compagnia del trapper **Gogo**, col quale divide esilaranti avventure western.


DOPO UNA DOLCE PARENTESI MUSICALE...
AH, QUESTA SI' CHE E' VITA... DA "CANI"! ADESSO VADO A FARMI UNA PASSEGGIATA!
AL VOSTRO RITORNO TROVERETE IL PRANZO IN TAVOLA!

Il cagnolino Ullaò è sicuramente uno dei più singolari animali del bestiario a fumetti italiano. (© Edizioni Alpe)

L'orso Whisky e il trapper Gogo sono stati creati da Luciano Bottaro, famoso soprattutto per la sua produzione disneyana iniziata negli anni Cinquanta. (© Edizioni Alpe)



Serafino è un poetico personaggio alla Charlot creato da Egidio Gherlizza. Nel 1973 ha avuto una testata tutta sua. (© Edizioni Alpe)

TROTTOLINO, CHE SPRECHI!



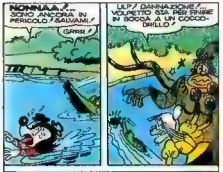
Trottolino, una specie di grosso scoiattolo dall'imponente capigliatura bionda, fu il primo personaggio delle Edizioni Bianconi, palesemente modellato su **Tom e Jerry** per quanto riguarda il disegno e sul mondo disneyano per i contenuti delle storie.
Trottolino è nipote del ricchissimo **Zio Trottolone**, con il quale ha un rapporto simile a quello che intercorre tra Paperino e Paperon de' Paperoni. Il suo partner preferito, scapolo come lui, è il papero **Papy** che, per quanto inesperto, ingenuo e strampalato, non riesce mai a raggiungere la simpatia e la complessità delle spalle degli eroi disneyani. Talvolta è della partita anche il cagnolino **Sammy**, che negli anni Sessanta ha cominciato ad assumere sempre maggiore importanza, specialmente quando Papy si è defilato dalle storie di Trottolino per divenire protagonista di una personale serie western con il nome di **Papys Bill**.
Il disegnatore che più è rimasto fedele a Trottolino & C. è Nicola Del Principe, un bravo artigiano penalizzato forse dal frenetico ritmo produttivo con cui sfornava tavole per tutte le testate delle Edizioni Bianconi, soprattutto *Trottolino* e *Soldino*.

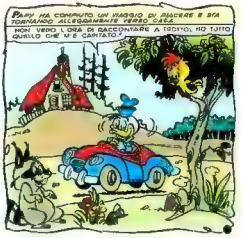


Più originale degli altri, anche se spesso ripetitivo, era invece **Volpetto**, curiosamente affiancato a **Nonna Abelarda**, una vegliarda dal carattere bellicoso e irruente, sempre pronta a menare le mani per difendere Volpetto e il nipote **Soldino**, piccolo monarca del ridicolo regno di Bancarotta.
Le Edizioni Bianconi vanno ancora ricordate per aver acquistato all'inizio degli anni Sessanta i diritti per realizzare una nuova versione di **Felix the Cat**: questa rivisitazione del vecchio **Mio Mao** del *Corriere dei Piccoli*, concepita per i lettori più giovani, avrebbe riportato in auge il personaggio anche in altri Paesi europei.
Sempre a Milano, negli anni Cinquanta, la casa editrice Dardo affiancò agli albi di **Capitan Miki** e del **Grande Blek** una serie di pubblicazioni umoristiche rivolte ai più piccoli: *Cri Cri*, *Chicchirichì*, *Tarzanetto* e altre ancora. Il disegnatore più importante di questi giornaletti era Sandro Angiolini, un ex animatore che un decennio più tardi diventerà portabandiera del fumetto sexy made in Italy, con eroine come **Isabella**.
Chicchirichì, ispirato vagamente al primo Paperino, diversamente dalla maggior parte di questi personaggi non ha né fidanzate, né nipoti, bensì è sposato a tutti gli effetti con la bonaria casalinga **Dorotea**, ed è padre dei pulcini **Giò** e **Fili**. Suo eterno avversario è il perfido **Cugin Tacchino**, un fanfarone ribaldo e un po' truffaldino, il cui ruolo nelle storie ricorda quello del **Gastone** disneyano.
Nel 1960, l'editore Fasani pubblicò *Oscar*, un albo intestato alla mascotte del quiz musicale televisivo "Il Musichiere". La drammatica scomparsa di Mario Riva, il popolare presentatore della trasmissione, indusse l'editore a limitare la presenza del ragazzino dai capelli perennemente arruffati e dalle grandi orecchie a sventola sulle pagine del giornaletto, fino a toglierlo definitivamente a partire dal quarto numero. Il nome Oscar comunque non andò perso e venne attribuito come soprannome al buffo elefante **Nasolungo** creato da Luciano Bottaro.
Questo personaggio subisce le frequenti angherie del topino **Gambacorta**, un piccolo ladruncolo con tanto di mascherina nera sugli occhi, la cui principale attività consiste nel vendere a uno zoo gli altri abitanti della foresta nella quale l'elefante è il tutore dell'ordine, con tanto di divisa e sfollagente. Attore dilettante, dopo una maldestra interpretazione dell'"Amleto", Nasolungo si vede assegnare ironicamente un premio Oscar come peggior attore in circolazione, guadagnandosi così l'appellativo che accompagnerà per sempre il suo nome, **Oscar Nasolungo**.
Tra gli altri protagonisti di queste storie semplici ma non di rado venate di spunti umoristici legati all'attualità e, in particolar modo, alla crescente presenza della televisione nella vita degli italiani, spiccano stravaganti personaggi quali il polipo **Putacaso**, il mancato tenore **Pierino**, un ippopotamo afflitto dalla sua energica consorte **Pierina**, e i due castori **Brambilloni**, instancabili lavoratori che si esprimono con uno spiccato accento milanese.

Anche se nessuno lo immaginerebbe, Trottol no è una specie di grosso scoiattolo dall'impanente capigliatura. Come molti altri personaggi delle Edizioni Bianconi, è stato realizzato a lungo da Nicola Del Principe. (© Edizioni Bianconi)

L'ingenuo Volpetto si caccia spesso nei guai, costringendo la forzuta Nonna Abelarda ad accorrere in suo aiuto. (© Edizioni Bianconi)


NONNAAA?... SONO ANCORA IN PERICOLO? SALVAMI!
GRRR!
ULP! DANNAZIONE! VOLPETTO MI HA PRESO IN BOCCA... A UN COCCODRILLO!
TIENI, LUCERTOLONE! OBI HAI SANTA MANE... MANGIATI QUESTO!
ULP!


PAPY HA COMPIUTO UN VIAGGIO DI PIACERE E STA TORNANDO ALLEGRAMENTE VERSO CASA
NON VEDO L'ORA DI RACCONTARE A TOPOLI' HO TUTTO QUELLO CHE MI E' CAPITATO!

Papy, protagonista di storie indirizzate ai lettori più piccini. (© Edizioni Bianconi)

L'elefante Oscar Nasolungo e il topolino Gambacorta, creati da Luciano Bottaro. (© Edizioni Fasani)



MANUALE DI ZOOLOGIA FANTASTICA

La fantasia degli autori si è spesso spinta ben oltre la deformazione e l'umanizzazione di animali noti, dando alla luce anche animali assolutamente fantastici. Nelle storie di **Braccio di Ferro**, ad esempio, troviamo il **Gip** (**Jeep**), una specie di cagnolino che predice il futuro e si nutre di orchidee. Non meno curioso è il **Pflip** (**Flip**) di **Eta Beta**, appartenente alla specie dei gangaroni, ghiotto degli invisibili manzanilli e in grado di far dire la verità a chi gli sta accanto quando è ammalato di "zizzosi".

Tra i più singolari esponenti di questo bestiario spiccano il **Giff-Wiff**, un pesce con tanto di gambe apparso nelle storie di **Bibì** e **Bibò** di Harold Knerr, e gli **Shmoo** e i **Kigmi**, inventati da Al Capp per alcune storie di **Li'l Abner**. I primi sono dei paffuti e affettuosi animaletti vagamente simili a foche, capaci di produrre dal nulla qualsiasi bene di consumo per rendere felici gli uomini, mentre i secondi sono delle stravaganti creature masochisticamente liete di essere prese a calcioni nel sedere e di liberare così gli uomini dalla loro aggressività.

Il **Flook**, creato dall'inglese Douglas



Pflip, il gangarone di Eta Beta, si nutre di invisibili manzanilli. (© The Walt Disney Company)


A tutt'oggi nessuno è ancora riuscito a capire che cosa sia esattamente un Gip, l'assurdo animale apparso per la prima volta il 9 agosto del 1936 in una storia di Braccio di Ferro. (© King Features Syndicate)


LES SHMOOS REINDIQUENT, RENDRONT TOUT COMMERCE INUTILE. ILS SE DISTRIBUERONT TRES BIEN EUX-MEMES. TRES BIEN!?
BAKERY
MEAT
FISH
Gli Shmoo si prodigano con ogni mezzo pur di rendere felici gli esseri umani. (© United Feature Syndicate)

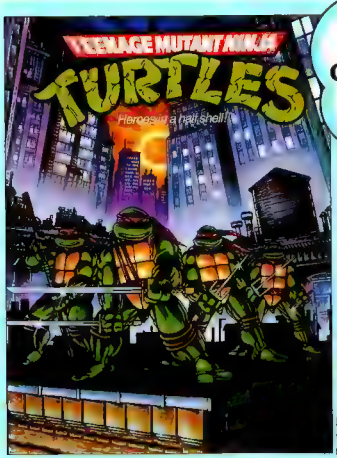
ANIMALI CORAGGIOSI

Prendendo spunto dal mondo degli eroi dei comic books, negli anni Settanta sono nati due animali antropomorfi come **Howard the Duck** e **Cerebus**.

Nel 1973 la Marvel ha dato vita a **Howard the Duck**, un papero proveniente dallo spazio, apparso la prima volta sul numero 19 dell'albo *Adventures into Fear*.

Creato da Steve Gerber e Frank Brunner, Howard è vestito come un terrestre qualsiasi, con tanto di giacca, cappello e un sigaro eternamente infilato nel becco. Howard è una specie di incrocio tra **Paperino** e Groucho Marx, un personaggio davvero singolare, le cui storie, a metà fra l'avventura e la parodia, non mancano di spunti satirici sulla vita statunitense o sul destino del nostro pianeta, come quando difende la Terra dall'invasione di mucche spaziali e cattivi di ogni genere raffigurati spiritosamente.

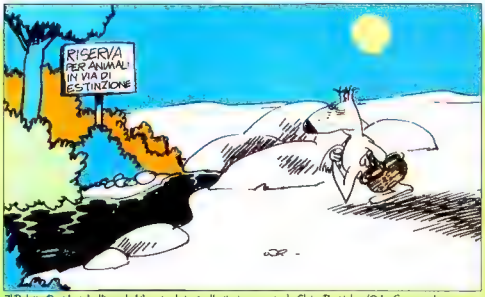
L'audacia di alcuni episodi creò qualche problema alla casa editrice, soprattutto quando i suoi autori ce lo descrivono tutt'altro che indifferente di fronte alle donne terrestri, come la provocante **Beverly Switzler**, o quando lo fanno candidare alle elezioni presidenziali del 1976 contro Carter e Ford. I guai peggiori, tuttavia, vennero dalla Disney, che



Le Teenage Mutant Ninja Turtles sono un gruppo di incredibili tartarughe guerriere. (© Mirage Studios)

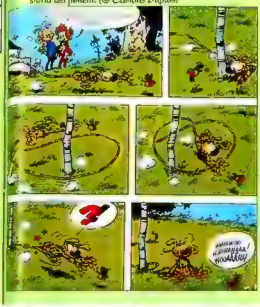
Mount nel 1949, è invece una creatura simile a un riccio in grado di trasformarsi in ciò che vuole. Antipatico, subdolo e supponente è il **Bolotto Occidentale** (**Le Bolot**) di Claire Bretécher, ultimo esemplare di una specie in via di estinzione, la cui forte libido sessuale lo spinge a riprodursi con qualsiasi altra specie, creando degli ibridi imbarazzanti.

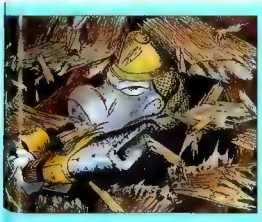
Un discorso a parte merita il simpaticissimo **Marsupilami**, che appare in diverse storie di **Spirou** ed è stato ripreso alla fine degli anni Ottanta in una serie di avventure come protagonista assoluto. Questo prodigio della natura, dotato di grandi risorse e di una forza straordinaria, ha il pelo giallo a macchie nere ed è tra l'altro dotato d'una lunghissima coda che impiega modellandola in mille modi. Tenero e affettuoso con l'uomo, a meno che non si tratti di un cacciatore, il Marsupilami è un ottimo padre di famiglia. L'esemplare conosciuto da Spirou ha una compagna e tre piccoli "marsupilamini" uno dei quali, tutto nero, atipicamente maldestro e aggressivo.



Il Bolotto Occidentale, l'improbabile animale in via d'estinzione creato da Claire Bretécher.(© Le Sauvage-Le Nouvel Observateur)

Il Marsupilami è uno dei più curiosi animali fantastici della storia dei fumetti. (© Editions Dupuis)





accusò la Marvel di plagio del personaggio di Paperino. Nel novembre 1977, Howard si è trasformato per un breve periodo in un uomo ed è tornato a essere un papero quando la Disney ha dato la sua approvazione a un'edizione riveduta e corretta.

Ancora più originale è la figura di **Cerebus**, un oritteropo creato dal canadese Dave Sim che ha dichiarato di essersi ispirato tanto a **Howard** quanto a **Conan**. Inizialmente, infatti, questo personaggio dal corpo tozzo e il muso pronunciato è protagonista di storie che si ispirano alle rudi e sanguinarie gesta degli eroi dell'universo fantasy, con intenti parodistici.

Disegnato soprattutto in bianco e nero, con uno stile molto particolare e innovativo, Cerebus ha maturato caratteristiche sempre più raffinate e intellettuali, muovendosi comunque sempre sul filo di una satira sottile e corrosiva che non ha nulla a che spartire con i fumetti. Secondo l'autore, il personaggio dovrebbe vivere per trecento avventure, invecchiando in tempo reale di pari passo con la pubblicazione degli albi, e morire nell'anno 2000. Nel 1983, al termine di una campagna elettorale durata due anni, Cerebus è stato nominato Primo Ministro, negli episodi del ciclo "High Society". In questa occasione l'oritteropo ha parodiato le tappe della carriera di Richard Nixon, mentre più tardi, con la serie "Church and State", accede nientemeno che alla carica pontificia, assumendo alcuni atteggiamenti che hanno fatto rabbrividire i benpensanti.

Meritano infine di essere citate le **Teenage Mutant Ninja Turtles** create da Kevin Eastman e Peter Laird nel 1986 e apparse su un comic book della Archie. Nata come parodia delle avventure del guerriero **Ronin** di Frank Miller, questa serie racconta di tre tartarughine acquatiche, **Michelangelo**, **Leonardo** e **Raffaello**, mutate in temibili animali da combattimento esperti in arti marziali dopo essere state gettate in uno scarico fognario inquinato da micidiali sostanze chimiche.

© Marvel Comics Group

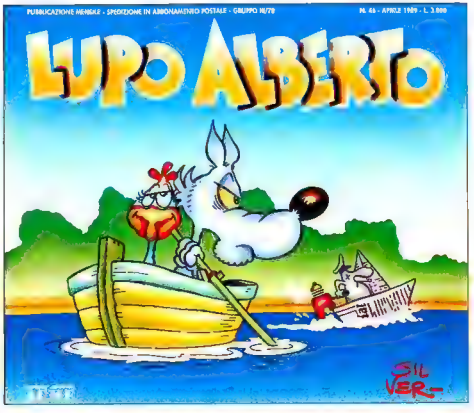




Tra i numerosi animali della fattoria MacKenzie, che fa da sfondo alle storie di Lupo Alberto, spicca il grosso cane Mosè. (© Silver)

Nate come strisce, una formula narrativa pochissimo usata dagli autori italiani, le avventure di Lupo Alberto compaiono anche su un mensile edito dalla Acme. (© Silver)

La prolifica produzione di albi tascabili sviluppatasi nella seconda metà degli anni Cinquanta, molti dei quali dedicati ad animali più o meno antropomorfi, entrò in crisi nel decennio successivo.
Mentre nasce e si sviluppa il fumetto "nero" alla Diabolik, protagonista in pochi anni di un vero e proprio boom, con decine e decine di personaggi, un numero sempre maggiore di lettori fa la conoscenza sulle pagine di *Linus* di vecchi e nuovi eroi del fumetto statunitense accanto a personaggi emergenti come **Valentina**. Per la prima volta, inoltre, sempre su *Linus*, viene presentata con regolarità la più recente produzione di strisce umoristiche e satiriche, fino ad allora pressoché sconosciute in Italia.



Il leitmotiv delle storie di Lupo Alberto consiste nei reiterati tentativi della gallina Marta di condurlo all'altare. (© Silver)

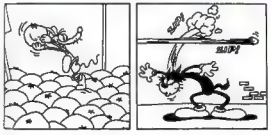

LUPO ALBERTO
VEDIAMO UN ATTIMO CHE HA EMBLEMA!
DI QUALE NO?
POSSIBILE CHE TU VOGLIA MAI ALTRI CHE QUELLO ABBONDANTE?
POSSIBILE CHE QUELLO SIA IL TUO UNICO ABBONAMENTO?
E MA TUTTI I MIEI AMICI SONO SPOSATI!
BALLE!
BALLE! ENRICO E CERI... BE, CERTO È FELICE, PERCHÉ SI VEDE CHE CORTEGGIA!
MA... DI CHI?
E TORTILLINO? E PATERINO?

In un quadro di grande cambiamento dei gusti del pubblico, gli animali passano così in secondo piano. La maggior parte delle testate cessa d'esistere e si deve attendere il 1973 per assistere alla nascita di un nuovo personaggio destinato a trasformare profondamente il genere e, nello stesso tempo, a rilanciarlo.
Creato da Guido Silvestri con lo pseudonimo di Silver, **Lupo Alberto** fa il suo debutto sulle pagine di *Undercomics*, un giornale di fumetti che non va oltre il numero zero. L'anno successivo, il personaggio appare sul *Corriere dei Ragazzi* e, qualche anno dopo, sul mensile *Eureka*.
Alberto è un lupo di teneri sentimenti. E' geloso della propria indipendenza e poco propenso a stringere rapporti troppo stretti con gli animali che gravitano intorno alla fattoria dei MacKenzie. Il leitmotiv delle storie è "l'amore impossibile" tra la gallina **Marta**, follemente innamorata, e il lupo che cerca ogni espediente per evitare di impegnarsi troppo e sfuggire ai fidanzamenti ufficiali. Silver, già collaboratore di Bonvi alla striscia delle **Sturmtruppen** e di **Cattivik**, fa tesoro nel suo fumetto di questa esperienza, sfruttando al meglio la tecnica delle gags serrate, senza dimenticare la lezione dei cartoons degli anni Quaranta. Quelio della fattoria MacKenzie è un sereno microcosmo animale nel quale compaiono il cane **Mosè**, guardiano della fattoria, indispettito dalle continue incursioni di Alberto; la talpa **Enrico** che, a causa della sua miopia, si ostina a chiamare Beppe il lupo scambiandolo per un suo vecchio amico; il papero **Glicerina**, lo sciocco della compagnia; il maiale **Alcide**, colto e un po' supponente; il prepotente toro **Krug**, temuto da tutti gli abitanti della fattoria.
Pur essendo considerato soprattutto un fumetto umoristico, anche per via del



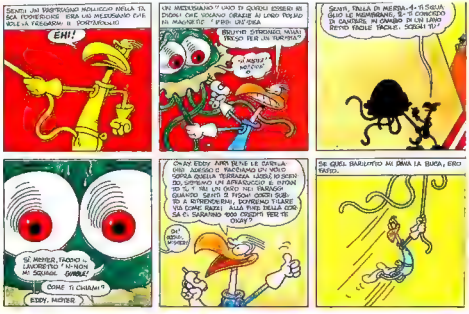
Creato da Massimo Mattioli sulle pagine del settimanale cattolico *Il Giornalino*, Pinky è un simpaticissimo coniglio rosa che fa il fotoreporter ed è sempre a caccia di scoop. (© Epipress)

Il linguaggio colorito e pittoresco è l'aspetto più curioso di Joe Galaxy. (© M.Mattioli)



Squeak the Mouse è un perfido topo che gioca tiri crudelissimi a un povero gatto malcapitato. (© M.Mattioli)

disegno, semplice e lineare, **Lupo Alberto** è un personaggio alquanto complesso. Basti pensare a una serie di strisce realizzate nel 1977 nelle quali Silver ha affrontato con ironia lo scottante problema del terrorismo. Nel tentativo, pienamente riuscito, di sdrammatizzare quei tragici eventi di cronaca, l'autore immaginò Lupo Alberto e la talpa **Enrico** inconscienti fondatori, durante una loro permanenza in città, del movimento pacifista dei "Bravi Ragazzi" che nel simbolo e nelle iniziali ricordava le famigerate "Brigate Rosse".
Senza mai essersi trasformato in un vero e proprio fumetto satirico, Lupo Alberto è comunque maturato, toccando non di rado temi legati all'attualità e alla cronaca, quali la difesa dell'ambiente e lo sterminio degli animali da pelliccia.


EHI!
SCAPPI, TALPA DI MERDA! - TI SEGUA GIUDO LE MERAVIGLIE, E - TI CONCEDO IN CAMBIO IN UN LUNGO PERIODO FACILE TRANQUILLO. SCEGLI TU!
SI, MESSER, FACCIO IL LAVORETTO "LAVORO MI SQUISITO. GRAZIE!
COME TI CHIAMI?
EDDY, MESSER!
OKAY EDDY, AVRA' BENE LE CARTELLINO. ADESSO IL RAGNONE UN VOLO SOPRA QUELLA TERRAZZA LASSU' E QUANDO SENTIRA' UN APPLAUSO E PUOI SO "E" TU, UN GRIDO NEL FRANGO QUANDO SENTI' IL PRIMO GRIDO SUBITO A RACCOGLIERLI, DOVREMO VOLARE SU COME PAZZI PER DIRLA CON SU CI SARANNO 500 PERSONE PER TE. OKAY?
OH! WOW!
SE QUEL BARLUMO MI DANA LA BUSTA, ERO RATTO.

Dopo aver esordito giovanissimo alla fine degli anni Sessanta sulle pagine del *Vittorioso* con il vermetto **Sigh** e il ragno **Max**, nel 1973 Massimo Mattioli creò con **Pinky** il suo primo personaggio di successo. Apparso sul settimanale cattolico *il Giornalino*, Pinky è un coniglio rosa che fa il fotoreporter ed è continuamente a caccia di scoop con una piccola macchina fotografica appesa al collo. Le sue assurde avventure si svolgono in una strana città nella quale succede di tutto: efferati delitti consumati nei vicoli bui e sorprendenti atterraggi di dischi volanti. Pinky affronta ogni evento con spensieratа incoscienza. Mattioli disegna il suo personaggio tutto nudo e rosa come la celebre pantera, adottando uno stile apparentemente elementare, anche se le storie vanno ben oltre l'orizzonte del pubblico più giovane e presentano diversi livelli di lettura.
Nel 1978, Mattioli crea con **Joe Galaxy** un personaggio completamente diverso. Apparso saltuariamente sulle pagine de *Il Male*, *Cannibale* e *Frigidaire*, riviste di satira e fumetti d'avanguardia, Joe Galaxy è il "doppio" avventuroso di un serafico aquilotto che ama starsene sotto un ombrellone sorseggiando una bibita e che sogna di vivere incredibili imprese come eroe degli spazi. Diversamente dal tenero e gentile Pinky, Joe Galaxy ha un vero e proprio caratteraccio, dice un sacco di parolacce, esprimendosi in modo colorito e pittoresco. Nel corso delle sue scorribande l'impavido cavaliere degli spazi si batte contro le "perfide lucertole di Callisto IV" e le "viscide amebe di Sirio", in una serie di storie disegnate a vivacissimi colori e con soluzioni grafiche molto originali che rappresentano una divertentissima parodia della fantascienza avventurosa.
L'ultimo prodotto della fervida fantasia di Mattioli, indubbiamente capace di rivolgersi a pubblici diversi, è **Squeak the Mouse**, un topo sleale e malvagio nelle cui assurde storie si ritrovano lo spirito astratto e un po' surreale del **Krazy Kat** di Herriman e quello dei cartoons di **Tom e Jerry** e **Silvestro**. Ribaltando lo schema classico di queste storie, è il topo Squeak a tormentare un malcapitato gatto con insistente perfidia, giocandogli tiri di una violenza inaudita e talvolta quasi compiaciuta.

ANIMALI SENZA FRONTIERE

Dopo esserci soffermati sulla ricchissima produzione statunitense di animali a fumetti e su quella italiana, a sua volta davvero prolifica soprattutto negli anni Cinquanta, lanciamo uno sguardo al resto d'Europa.
Oltre alla Gran Bretagna, dove sin dai primi anni del secolo nacquero molti interessanti personaggi del genere, merita un posto di tutto rilievo la Francia.
E' senz'altro Benjamin Rabier il "papà" degli animali francesi dei fumetti: celebre illustratore di libri di favole e di tavole naturalistiche, Rabier diede vita nel 1923 a **Gédéon**, certamente il suo personaggio più famoso. Simile in un primo tempo al brutto anatroccolo di Andersen, Gédéon vive in un cortile popolatissimo: una vera e propria "fattoria degli animali", dove l'uomo compare assai di rado,e che l'autore dipinge con un tratto molto fine, raccontando delle semplici storie quasi sempre mute
Anche Alain Saint-Ogan amava gli animali, ma probabilmente non immaginava di creare un'autentica celebrità nazionale quando nel 1926 inserì nelle storie dei ragazzini **Zig et Puce** un pinguino di nome **Alfred**. Rinvenuto al Polo Nord, incredibilmente visto che i pinguini vivono nell'altro emisfero, Alfred divenne ben presto il personaggio più amato del terzetto e finì con l'essere effigiato in mille modi: come mascotte dell'aeronautica, portafortuna di associazioni sportive e simbolo del principale premio francese dedicato agli autori di fumetti. Nel 1933, l'autore diede vita a un altro simpatico personaggio, un bonario orso di nome **Prosper**.



Creato nel 1923, il papero Gédéon è certamente l'più celebre personaggio del francese Benjamin Rabier. Questa storia del 1928 si intitola Gédéon en Afrique e lo vede alle prese con una serie di belve sprovviste di parola come lui. (© Rabier)

Copertina di La bête est morte, una suggestiva storia realizzata da François Calvo che racconta in chiave allegorica la seconda guerra mondiale. Pubblicato direttamente in volume nel 1944, questo fumetto rappresenta Hitler quasi come l'Ezechiele Lupo dei Tre Porcellini (© Calvo)



Un altro celebre illustratore di libri per ragazzi, François Calvo, si occupò, una volta passato ai fumetti, di animali, realizzando durante gli anni della guerra un autentico capolavoro. Terminata alcuni anni prima, ma pubblicata direttamente in volume solo dopo la liberazione di Parigi, nel 1944, "La bête est morte" è una storia davvero suggestiva nella quale Calvo ha raccontato in chiave allegorica la seconda guerra mondiale: i nazisti sono raffigurati come dei lupi, con Hitler che pare l'Ezechiele Lupo della storia dei Tre Porcellini, il generale De Gaulle come una cicogna, Churchill e gli inglesi come dei bulldog, mentre i francesi sono presentati, impietosamente, come dei pavidi conigli. Nel dopoguerra, Calvo creò altri animali interessanti, come il simpatico topo d'appartamento **Cricri** - le cui avventure in striscia, disegnate su testi di Marijac, dal 1948 al 1955, hanno avuto innumerevoli ristampe -, **Moustache et Trottinette**, un gatto e un topino, e il cane **Patamousse**, uno dei suoi personaggi più celebri.

Nel 1945, un esule spagnolo in Francia, José Cabrero Arnal, dà vita al personaggio di un cagnolino di nome **Pif**, le cui vignette appaiono sulle pagine del quotidiano del Partito comunista francese *L'Umanité*. Tre anni dopo, questo simpatico e bonario personaggio ottiene una pagina a colori su *Vaillant*, un periodico per ragazzi per il quale Arnal disegna già le avventure di **Placid et Muzo**, una divertente coppia formata rispettivamente da una volpe e da un orso.
Da allora in poi Pif ottiene un successo sempre più vasto, dovuto in gran parte alla semplicità delle storie e allo spontaneo umorismo che affiora, attraverso gags non prive di moralismo, dalle marachelle combinate dal gatto **Hercule** ai danni di Pif.


Pif
chien
J'ai du talent, et le talent ça se vend...
COULEURS
PEINTURE
Je gagnerai ma vie en bambouillant
BROUM!
Qu'avais-tu besoin de te trouver sur mon chemin, chat mal léché!
Pas la peine de rouspéter pour si peu!

Il buffo cane Pif è eternamente al e prese con il gatto Hercule. Questo popolare personaggio ha dato il nome a una rivista francese di fumetti per ragazzi. (©Editions Vaillant)

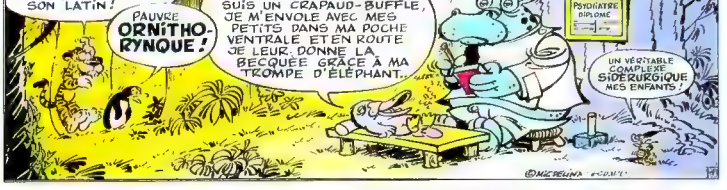

D'UN PAS ALLÈGRE, JE VAIS À LA POSTE, VOIR SI DOLLY, DOUCE DAME DE MES PENSÉES, NE M'A PAS OUBLIÉ.
M'A-T-ELLE ECRIT ?
CIEL, JE NE SAIS.
CRUELLE INCERTITUDE
ET MON ALLURE GUILLERETTE NE PEUT MASQUER MA FOLLE IMPATIENCE.
MON COEUR BAT À TOUT ROMPRE.
CIEL

Il Personaggio Gai-Luron, creato da Marcel Gotlib nel 1964, ricorda da vicino lo statunitense Droopy (©Claude Gloc all)

Nel 1952, la rivista si presentò con il significativo sottotitolo "Le journal de Pif", finendo per trasformarsi, nel 1969, in *Pif Gadget*, appellativo attribuito agli omaggi offerti di volta in volta insieme alla pubblicazione. Negli anni Ottanta, il disegnatore Giorgio Cavazzano, uno dei più esperti autori disneyani italiani, fu incaricato di rifare il look al cagnolino, nel tentativo di renderlo più moderno e interessante. L'intervento ha un esito talmente brillante che Cavazzano viene invitato ad assumere la direzione artistica della rivista.
Un altro divertente cane apparve nel 1964 sulle pagine della rivista quando ancora si chiamava *Vaillant*. Creato da Marcel Gotlib, in seguito graffiante autore di fumetti grotteschi e satirici, **Gai-Luron** è un cane filosofo, tranquillo e flemmatico, la cui espressione eternamente assonnata, che ricorda da vicino quella di **Droopy**, è evidentemente in ironico contrasto con il suo nome che, tradotto, suona "amico allegro".

Disilluso e capace di battute pungenti, Gai-Luron ostenta grande indifferenza per quanto gli accade intorno e non sembra nemmeno particolarmente interessato alla cagnolina **Belle Lurette** che gli fa una corte serrata.
Su testi di Christian Godard e con i disegni di Mic Delinx, **La jungle en folie** è infine una buffa serie apparsa su *Pif* nel 1969. In una giungla non meglio definita, anche se davvero esotica e "folle", come suggerisce il titolo, è radunato un bizzarro gruppo di animali appartenenti alle specie più disparate, quasi fossero i superstiti del naufragio dell'Arca di Noè: la tigre **Joe**, ghiotta di mele; il rinoceronte **Gros Rino**; **Auguste**, il coccodrillo dal temperamento artistico; **Potame**, l'ippopotamo psichiatra; il serpente a sonagli **Mortimer**, **Bébert**, un lupo affetto da insonnia, e ancora pinguini, ornitorinchi e chi più ne ha più ne metta. Oscillando tra umorismo e satira, un po' come in **Animal Crackers**, la serie di Rog Bollen, apparsa negli Stati Uniti nel 1971, gli animali di questa "pazza giungla" sono quasi più umani degli umani, dei quali riprendono comportamenti, tic e nevrosi che gli autori usano abilmente per dipingere un microcosmo tra i più divertenti di questo genere.

La Jungle en Folie, un divertente esempio di fumetto tra sulfurei mostri e pyrene in Francione 1969. (© Editions Vaillant)


LE FAIT EST QU'IL Y A DE QUOI Y PERDRE SON LATIN !
POUVRE ORNITHO-RYNQUE !
TOUTES LES NUITS, DOCTEUR, JE RÊVE QUE JE SUIS UN CRAPAUD-BUFFLE, JE M'ENVOLE AVEC MES PETITS DANS MA POCHE VENTRALE ET EN ROUTE JE LEUR DONNE LA BECQUÉE GRÂCE À MA TROMPE D'ÉLÉPHANT...
PSYCHIATRE DIPLOMÉ
UN VÉRITABLE COMPLEXE SIDÉRURGIQUE MES ENFANTS !
©MICRELINX

Creato nel 1968 dal belga Dupa, Cubitus è un simpaticissimo cagnone dotato di una ferrea fantasia e di una spiccata personalità. Il baffuto Semaphore ha il suo bel da fare a convincerlo di essere il suo padrone. (© Editions du Lombard)

Il primo scontro tra Chlorophyl e una dei ratti neri del mio viaggio Anthracite. (© Editions du Lombard)


MES CAROTTES !
BANDITS ! VOLEURS ! ANARCHISTES !
Grandes sauterelles ! Rendez-moi immédiatement mes carottes ou je vous transforme en mortadelle.



DA MILOU A CUBITUS

Anche la prolifica scuola del fumetto belga ha creato una serie di interessanti animali, quasi tutti apparsi su *Tintin*, la rivista nata nel 1946 e intitolata al celebre personaggio di Hergé. Su queste pagine, **Tintin** ottenne nel dopoguerra un enorme successo, quasi una riscoperta a vent'anni dalla sua nascita, vivendo avventure sempre più avvincenti in compagnia di **Milou**, un cagnolino capace di prendere di tanto in tanto la parola per commentare ironicamente le peripezie che si trova costretto ad affrontare per colpa del padrone, mentre preferirebbe andare a caccia di ossi succulenti.
Nel 1953, Raymond Macherot realizzò per *Tintin* una serie, destinata a riscuotere un grande successo, incentrata sulle avventure di **Chlorophylle**, un piccolo roditore, ingegnoso e dotato di grande coraggio, dal muso appuntito e dalla lunga coda, e dei suoi amici: il topino **Minimum**, il corvo **Bitume**, il riccio **Goupillon**, il coniglio **Serpolet** e la lontra **Torpille**. Abitanti della pacifica contrada di Coquefrédouille, tutti questi simpatici animali se la devono vedere con il perfido **Anthracite**, loro nemico giurato e capo di una temibile banda di ratti neri.

Disegnata in uno stile semplice ma accurato, la serie si è arricchita di sempre nuovi personaggi ed è stata curata fino al 1963 da Macherot. Ripresa da Pierre Guilmard su testi di Hubuc, quindi da Dupa, Greg e altri ancora, è apparsa in Italia alla fine degli anni Sessanta sul *Corriere dei Piccoli*.
Creato nel 1968 da Dupa, **Cubitus** è un grosso cane bianco bonario e pacioccone, dal grande naso nero, che vive in compagnia di **Sémaphore**, un marinaio in pensione che tenta in tutti i modi di insegnargli le buone maniere e di convincerlo, senza alcun successo, di essere il suo padrone. Sempre di buon umore, Cubitus è un bonaccione che, in fondo, non riesce nemmeno a litigare sul serio con il gatto **Sénéchal**, suo vicino di casa: dagli "scontri" tra i due nascono comunque alcune delle più divertenti gags della serie. Cubitus è un gran sognatore e, un po' come **Snoopy**, ama immaginarsi in ruoli avventurosi e affascinanti, trasformandosi di volta in volta in agente segreto, infallibile pistolero e moschettiere. Lo spontaneo umorismo delle storie e l'efficace disegno di Dupa fanno di Cubitus uno dei più simpatici e riusciti personaggi animali prodotti dal fumetto europeo.



Almeno stavolta potremo contare sull'aiuto di Fix und Foxi. Dopo tutto, perché vivono in Germania, non dovrebbero essere troppo astuti!
(©Kauka)

FIX UND FOXI

Assolutamente osteggiati e proibiti dal regime nazista, i fumetti ebbero in Germania un periodo di interessante ripresa negli anni Cinquanta, con una produzione prevalentemente rivolta verso l'avventura e la fantascienza. In questo panorama, storicamente piuttosto avaro e limitato, spicca la figura di Rolf Kauka che, nel 1953, dette vita sulle pagine del mensile *Eulenspiegel* a **Fix und Foxi**, una coppia di piccole volpi che rappresentano l'unico esempio di animali antropomorfi prodotti dal fumetto tedesco.
Nonostante i calzoncini con bretella tipici dei personaggi di Disney, le due volpi erano, almeno agli inizi, disegnate con un tratto più simile a quello della scuderia di Hanna & Barbera, ed erano eternamente impegnate a sfuggire un grosso lupo cattivo seriamente intenzionato a divorarle. A lungo anonimo, il lupo prese quindi il nome di Lobo e, più tardi, quello definitivo di **Lupo**. Passato negli anni Sessanta dalla parte dei "buoni" Lupo si guadagnò una serie propria. Anche **Fix** e **Foxi**, con il passare degli anni, subirono diverse trasformazioni, soprattutto a partire dal 1957, con la pubblicazione di un albo settimanale a loro intitolato nel quale,

avventura dopo avventura, venne emergendo sempre più nettamente la personalità di Fix, fino ad allora distinguibile da Foxi solo per il ciuffo di capelli e il colore giallo dei calzoncini. Le loro storie hanno accolto sempre nuovi personaggi, ma sono rimaste sostanzialmente legate a un piccolo mondo animale dove gli spunti avventurosi sono piuttosto rari, mentre **Lupo** si è trasformato definitivamente in una specie di zuzzerellone inoffensivo alla Pippo. Kauka abbandonò il disegno dei personaggi nel 1960, dopo aver creato un piccolo impero editoriale che arrivò a pubblicare 18 albi diversi contemporaneamente: anche per questo Kauka venne chiamato, un po' enfaticamente, il "Disney tedesco". Nel 1971, il disegnatore Walter Neugebauer fu incaricato di rinnovare il look di Fix e Foxi: la nuova versione, più morbida e moderna, piacque ai lettori, tanto che tutti gli altri autori della serie furono costretti ad attenersi scrupolosamente al nuovo canone grafico, in modo da garantire una produzione, tutt'oggi diffusa e fortunata, quanto più possibile omogenea.

Fix und Foxi sono i più popolari personaggi del fumetto tedesco. Queste due piccole volpi sono protagoniste dal 1953 di una lunga serie di avventure destinate al pubblico più giovane (© Kauka)


Schau doch mal hier rüber! Du bekommst Applaus!
Du ruinierst den ganzen Rasen, blöder Heini! Dir ist wohl die Birne angeschimmelt!
Ach rutscht mir doch...

Il gattino Tom Poes e l'orso Oliver Bommel (© Marten Toonder)



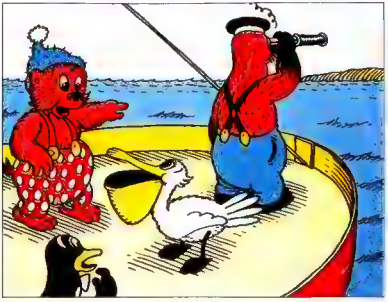
UN GATTINO OLANDESE

Il 16 marzo 1941 apparve sulle pagine del quotidiano olandese *De Telegraaf* un piccolo e simpatico gattino bianco, **Tom Poes**. Il suo autore, Marten Toonder, in realtà aveva creato il personaggio tre anni prima, pubblicandolo in Cecoslovacchia e in Argentina.

Le sue avventure, inizialmente fiabesche e rivolte ai più piccoli, conquistarono rapidamente i lettori per la piacevolezza del disegno e la simpatia del personaggio, la cui popolarità venne in parte offuscata quando gli fu affiancato **Oliver Bommel**, un orso dai modi raffinati e di grande cultura, vestito con una elegante palandrana a scacchi, che presto divenne il beniamino della serie. **Tom** e **Oliver** sono stati protagonisti di affascinanti avventure, non di rado immerse in atmosfere magiche e addirittura gotiche, nelle quali sono comparsi altri interessanti personaggi, come il misterioso professor **Sickbock** e il marchese **Chantecler**, una capra e un gallo completamente antropomorfizzati. A sua volta definito il "Disney olandese", Toonder ha al suo attivo molti altri eroi, da **Panda**, pubblicato in Belgio nel 1948, a **Koning Hollewijn**, del 1945. Cresciuto insieme ai suoi lettori e di ottima fattura, sia a livello grafico che narrativo, **Tom Poes** è ormai conosciuto in tutto il mondo, grazie anche a una serie di disegni animati e all'impiego del personaggio in numerose campagne pubblicitarie.

DRAGHI IN VIA DI ESTINZIONE E ALTRI ANIMALI DELLA DANIMARCA

Anche se poco conosciuta e non molto diffusa nel mondo, esiste una folta produzione di fumetti danese, soprattutto umoristica, con alcuni personaggi che hanno ottenuto un discreto rilievo internazionale. Tra questi bisogna ricordare il simpatico orsacchiotto **Rasmus Klump**, creato nel 1915 da Vilhelm Hansen e più noto col nome di **Petzi**, attribuitogli in Germania. Ispirata allo stile realistico e ricco di particolari caro all'illustrazione per ragazzi inglese e nordica, la serie presenta un mondo di animali antropomorfi i cui personaggi principali sono un pellicano dal capacissimo becco, dal quale estrae oggetti insospettabili, e uno dei tanti pinguini che popolano il fumetto danese. Assai diffuse tra i bambini scandinavi, le avventure di Rasmus Klump sono state pubblicate per lunghi anni con didascalie sotto le vignette, e solo nel 1959 sono state ridotte a fumetti





Piu noto come Petzi, l'orsacchiotto Rasmus Klump è un beniamino dei giovani lettori danesi. Le sue storielle, semplici ma ricche di umorismo, si rifanno direttamente a quelle dei primi animali della storia del fumetto (©P.J.B.)

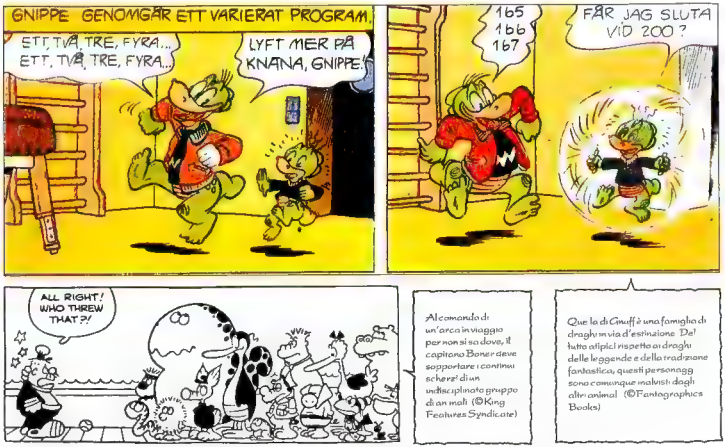
La famiglia di Moomin al completo. Creati dalla finlandese Tove Jansson, questi ippopotami antropomorfi sono protagonisti di una saga familiare i cui episodi, a volte venati di sfumature surreali (©Bulls Pressedienst)



Il tenero orsetto Bamse con alcuni dei suoi amici (©Rune Andreasson)

dall'autore. L'orsetto e i suoi amici sono inoltre protagonisti di numerosi libri illustrati per bambini conosciuti in tutto il mondo; anche in Giappone, dove negli anni Ottanta è stato realizzato un serial a disegni animati con Petzi protagonista. Ancora nella produzione dedicata ai più piccini, possiamo ricordare due piccoli eroi creati da Rune Andreasson: **Bamse**, un tenero orsetto in salopette, e **Pellefant**, un pacioso elefantino dalla pelle azzurra, inseparabile compagno di un topolino arancione, insieme al quale si muove in un mondo popolato di giocattoli animati. Bamse e Pellefant sono divenuti popolarissimi grazie a una lunga serie di disegni animati realizzata negli anni Settanta. Responsabile del successo che in quegli anni ottiene il fumetto danese nel mondo è anche Fred Milton, appassionato cultore del **Paperino** di Carl Barks e noto per aver ripreso il personaggio di

Picchiarello, avergli conferito una inedita sfaccettata personalità e avergli assicurato, grazie a storie lunghe e articolate, una nuova stagione di grande popolarità.
Proprio sulla testata scandinava dedicata al folle picchio, *Hacke Hackspett*, Milton ha creato nel 1979 la serie di **Gnuff**, incentrata su una famiglia di verdi draghi antropomorfi, desiderosi di condurre una normalissima vita piccolo-borghese, ma trattati quasi con disprezzo dagli altri animali che li considerano dei "diversi". Il titolare della serie è un draghetto ottimista e intraprendente che riesce sempre a cacciarsi in un mare di pasticci; oltre a papà **Gnarly** e mamma **Gnibbels**, una draghessa stufa di fare la casalinga, nelle storie troviamo il piccolo **Gnip**, appena novantottenne... davvero giovanissimo per essere un drago!
Ricordiamo infine il tenero **Moomin** (**Mumin**), creato dalla scrittrice e disegnatrice finlandese Tove Jansson nel 1939 per un romanzo per ragazzi e trasposto a fumetti nel 1954 per un'agenzia inglese. Moomin è una specie d'ippopotamo le cui umoristiche avventure si svolgono nel mondo immaginario di Moominvalley: credutosi orfano per lungo tempo, Moomin viene ritrovato dai genitori dopo qualche tempo e insieme a loro vive una serie di simpatiche storie nelle quali il suo carattere docile ha sempre la meglio su ogni avversità. Famosissima nei Paesi scandinavi, questa saga familiare animale è percorsa da una sottile vena surreale che Lars Jansson, fratello dell'autrice - dal 1957 responsabile della striscia - dilata e approfondisce.


GNIPPE GENOMGÅR ETT VARIERAT PROGRAM.
ETT, TVÅ, TRE, FYRA...
ETT, TVÅ, TRE, FYRA...
LYFT MER PÅ KNÄNA, GNIPPE!
165
166
167
FÅR JAG SLUTA VID 200?
ALL RIGHT! WHO THREW THAT?!
Al comando di un'arca in viaggio per non si sa dove, il capitano Boner deve sopportare i continui scherzi di un indisciplinato gruppo di animali (©King Features Syndicate)
Que la di Gnuff è una famiglia di draghi in via d'estinzione. Del tutto atipici rispetto ai draghi delle leggende e della tradizione fantastica, questi personaggi sono comunque malvisti dagli altri animali (©Fantagraphics Books)

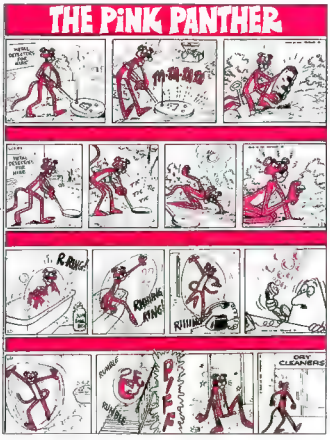
DAI COMIC BOOKS AI QUOTIDIANI

Dopo la grande stagione dei comic books con animali, in gran parte provenienti dai cartoons, negli anni Sessanta il genere subisce una battuta d'arresto e imbocca nuove strade.
Molti animali nascono direttamente sotto forma di striscia sulle pagine dei quotidiani, caratterizzandosi per una comicità giocata più sulla battuta e sui giochi di parole che su inseguimenti e fantasmagoriche trovate. Anche la satira inizia a fare capolino in queste serie: basti pensare a **Fred Basset**, un bassethound creato dall'inglese Alex Graham per il *Daily Mail* nel 1963, i cui pensieri commentano, in genere pungentemente, ciò che accade intorno a lui e, soprattutto, il comportamento dei padroni.

Boner's Ark, apparsa negli Stati Uniti nel 1968, è frutto dell'inesauribile vena comica di Mort Walker: il creatore di **Beetle Bailey**, che per l'occasione si firma Addison, descrive in questa serie di strisce un curioso microcosmo di animali biblicamente ospitato a bordo di un'arca eternamente in viaggio. Il bonario **Gian Noè** (**Boner**) cerca di tenere a bada il serraglio ma è destinato a soccombere sempre, anche perché i bizzarri animali con cui divide il suo tempo, tutti affetti dalle più disparate forme di nevrosi, non trovano di meglio che eleggerlo vittima della loro umoralità e dei loro scherzi. Ancora più astratta e satirica la serie **Animal Crackers**, creata dallo statunitense Rog Bollen nel 1971, ambientata in una giungla non meglio definita nella quale degli animali pieni di humour vivono nel loro habitat le psicosi della società moderna.

La serie Animal Crackers, creata da Rog Bollen nel 1971, presenta spiccati aspetti di satira sociale. (© Chicago Tribune)





Popolarissima soprattutto per i suoi cartoons mati, accompagnati dalla musica di Henry Mancini, la Pantera Rosa è anche protagonista di molte storie a fumetti (© MGM-UA/Premium)

Creata nel 1964 da Friz Freleng e David De Patie per i titoli di testa del film La Pantera Rosa, questo personaggio è apparso anche negli altri film della serie. Si riproduce qui la locandina del quarto episodio, diretto nel 1976, come gli altri, da Blake Edwards



ARRIVA LA PANTERA ROSA

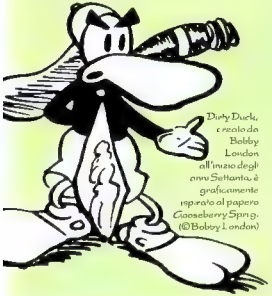
Quando Friz Freleng e David De Patie realizzarono, nel 1964, l'animazione dei titoli di testa del film di Blake Edwards "La Pantera Rosa", certo non immaginavano di aver creato, con quel simpatico felino dall'incredibile colore e dai modi affettati, un personaggio destinato a ottenere una così straordinaria popolarità. Gran parte del successo del personaggio è anche da attribuirsi al felicissimo tema musicale composto da Henry Mancini che da sempre accompagna la flessuosa pantera.

Dai titoli di testa della lunga serie di film dedicati alle disavventure dello strampalato ispettore Clouseau, interpretato da Peter Sellers, la **Pantera Rosa** (**Pink Panther**) passò immediatamente a interpretare una serie a disegni animati: il suo primo cortometraggio, del 1964, intitolato "The Pink Phink", vinse l'Oscar l'anno successivo. Imperturbabile e dinoccolata, la Pantera Rosa è una simpatica e incosciente egocentrica, qualche volta impicciona e indisponente, anche quando cerca di rendersi utile. Spesso si rivolge direttamente agli spettatori con sguardi ammiccanti, quasi a chiedere comprensione per i guai che combina suo malgrado. Essendo priva di parola, è questo il suo solo modo di comunicare.

Nel 1973 la Western Publishing trovò ovviamente una certa difficoltà a trasporre nei comics il ritmo dei cartoons del personaggio, giocati sull'azione, ricchi di trovate surreali e gags soprattutto visive. Negli anni Ottanta, Silvia Mondini ha realizzato in Italia delle strisce della **Pantera Rosa** conosciute anche all'estero.

GLI ANIMALI DEL MOVIMENTO UNDERGROUND

La cosiddetta cultura underground si è sviluppata negli Stati Uniti nella seconda metà degli anni Sessanta, prendendo le mosse dai fermenti della contestazione studentesca e manifestandosi soprattutto sotto forma di riviste alternative di satira, politica e critica sociale, oltre che attraverso le canzoni di protesta di Bob Dylan e numerosi altri cantautori.
In questo panorama nasce il fumetto underground, un fenomeno prettamente statunitense nell'ambito del quale diversi autori hanno avuto modo di esprimersi senza nessun condizionamento editoriale, commerciale e di censura. Un'esperienza unica, quasi sempre portata avanti all'insegna della massima trasgressività, che ha segnato una tappa davvero importante nel cammino del fumetto satirico e di denuncia sociale.
Tra la produzione di questi autori non mancano certo singolari esempi di animali quali **Fritz il gatto (Fritz the Cat)**, **Dirty Duck**, **Fat Freddy's Cat** e numerosi altri personaggi che, con alterne fortune, sono apparsi su comic books indipendenti, riviste studentesche e pubblicazioni amatoriali quasi tutti distribuiti attraverso canali alternativi.



Dirty Duck, creato da Bobby London all'inizio degli anni Settanta, è graficamente ispirato al papero Gioseberry Spring. (©Bobby London)


AH... MIA PICCOLA CARA DAL CUORE D'ORO! CONOSCO UN POSTO DOVE POTREMO ESSERE SOLI E CONGIUNGERE LE NOSTRE ANIME, NELLA SACRA VERITA'!
GEE! QUANTO SEI BELLO
EHI!

Creato da Robert Crumb, **Fritz il gatto** può essere senz'altro considerato il più famoso esponente di questa corrente. Apparso per la prima volta nel 1965 sulla rivista *Help!*, ha debuttato ufficialmente con il suo nome nel 1968 in una storia intitolata "Fritz the No-Good". Libertino, spregiudicato, anarcoide e sfrontato, questo gatto è un po' il simbolo della cultura alternativa californiana, sempre a caccia di emozioni e di avventure piccanti. Celebre in tutto il mondo grazie anche al lungometraggio a disegni animati di Ralph Bakshi del 1972, che pure lo presentava in una versione alquanto snaturata, Fritz ha lasciato un segno indelebile nella storia dei fumetti nonostante la sua brevissima vita editoriale.
Con il suo stile semplice ma decisamente accurato rispetto alla media dei prodotti del fumetto underground, Crumb ha dato vita a numerosi altri animali antropomorfi, dagli orsetti di **Those Cute Little Bearzy-Weasers** ai cani **Doggo** e **Dirty Dog**, quasi tutti apparsi alla fine degli anni Sessanta su *Zap Comics*.
Un altro interessante personaggio è **Dirty Duck**, creato da Bobby London all'inizio degli anni Settanta. Questo "sporco papero" trafficone e frequentatore dei bassifondi, ispirato graficamente al pa-

Fritz il gatto è senz'altro il più celebre rappresentante del fumetto underground statunitense. (©Robert Crumb)

Nato su giornale studentesco dell'Università del Texas, l'superfacoltativo Wonder Wart-Hog è una grafica parodia del supereroe. (©Robert Shelton)





Copertina del primo numero di Mickey Rat. (© Robert Armstrong)

pero **Gooseberry Sprig** realizzato da George Herriman ancora prima di **Krazy Kat**, divenne famoso grazie al fatto di essere apparso in seguito anche sulle pagine di *Playboy*.

Accanto ai celebri **Freak Brothers** di Gilbert Shelton, ha fatto la sua comparsa il trasandatissimo **Fat Freddy's Cat**, protagonista anche di storie proprie, un gatto non antropomorfo che cammina a quattro zampe e comunica solo con i propri simili commentando con graffiante ironia i luoghi comuni e i tic dello stesso ambiente underground. Sempre di Shelton è il "superfacocero" **Wonder Wart-Hog**, sicuramente la più spinta parodia animale dei supereroi, apparso in uno stato ancora embrionale nel dicembre 1961 sulle pagine di *The Ranger*, un giornale studentesco dell'Università del Texas. Sotto le grottesche sembianze di questo difensore dei tradizionali valori della società statunitense "contro il dilagare della droga, delle libertà sessuali e del comunismo", si cela in realtà l'insignificante giornalista Philbert Desenex, un ometto gracile e insicuro. Il ramarro è infine l'animale distintivo di Vaughn Bodë, un cartoonist dallo stile molto particolare e forse più affine al fumetto d'avanguardia che a quello propriamente underground.

Nella serie dedicata a **Cheech Wizard**, così come in quelle di **Deadbone Erotica**, **Sunpot** e **The Lizard Zen**, l'autore ha impiegato singolari ramarri antropomorfi in storie fantastiche di non facile lettura, realizzate con una tecnica che esibisce un disegno scarno ed essenziale.

In questa pur breve panoramica sugli animali del fumetto underground non si possono infine dimenticare le numerose parodie ispirate dagli eroi dell'universo disneyano, oggetto di rivisitazioni dissacranti e trasgressive,

Nell'ambito di questa produzione, prevalentemente basata sulla messa alla berlina di ogni genere d'istituzione, un simbolo nazionale come Topolino non poteva non essere preso di mira, tanto come protagonista rovesciato di serie specifiche che come semplice comparsa in numerosissime storie.

Tra gli esempi più significativi possiamo ricordare la serie **Air Pirates**, creata nel 1971 da Dan O'Neill e altri autori, nella quale Topolino e Minni hanno rapporti tutt'altro che casti, tanto che la Disney intervenne legalmente chiedendo un risarcimento per danni morali di settecentomila dollari. Meno aggressiva, anche se altrettanto scanzonata, la divertente parodia **Mickey Rat** realizzata da Robert Armstrong nel 1972.



© Robert Crumb

Nelle storie dei Freak Brothers compare di tanto in tanto un gatto dall'enorme naso e dalla coda spelacchiata, in tutto e per tutto simile ai principali protagonisti della serie. (©Gilbert Shelton)





Il primo numero de comic book dedicato alle simpatiche avventure di Isidoro, pubblicato nel maggio 1987. Creato da George Gately ne 1973, questo gatto golosissimo, attaccabr ghe e dispettoso è nato come protagonista d semplici vignette. (© McNaught Synd cate)

Uno dei tanti pasticci combinati dal terribile Garfield (©United Feature Syndicate)

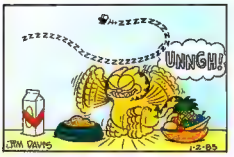
GATTI TERRIBILI

Nella seconda metà degli anni Settanta, i gatti tornano prepotentemente alla ribalta nel mondo dei fumetti statunitensi.
Ad aprire la strada è **Isidoro** (**Heathcliff**), un grosso gatto tigrato realizzato da George Gately, nel 1973, dapprima come vignetta, quindi come striscia, e approdato infine ai comic books e ai disegni animati.
Sicuro di sé fino all'eccesso, golosissimo, attaccabrighe e dispettoso, Isidoro ha come padroni una coppia di anziani coniugi i quali assistono rassegnati alle sue imprese, che vanno dal litigare con il cane dei vicini al graffiare il postino. Il terribile Isidoro ha un solo punto debole: una tenera gattina di nome **Sonja**, con la quale il gattaccio cerca di comportarsi un po' meglio del solito, anche se con scarsi risultati.





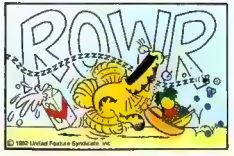






Il vanitoso Garfield fa bella mostra di sé in questa tavola, ne la quale le sue pr ne ipal caratteristiche sono splintassamente elenc ate. (© United Feature Syndicate)





Ancora più terribile è **Garfield**, creato da Jim Davis nel 1978. Apparentemente pacioccone e meno aggressivo, questo grosso gatto giallo osserva il mondo con occhi sornioni: ma sotto le palpebre socchiuse, cento ne pensa e cento è pronto a farne. Vanitoso e supponente, infingardo e dispettoso, Garfield è ben felice di essere un gatto e di avere un padrone tollerante che gli permette ogni genere di capriccio. Anche se non parla, Garfield si esprime attraverso una serie di pensieri del tipo "Essere straordinari può essere faticoso", e cerca in tutti i modi di primeggiare in ogni situazione: qualche volta gli capita anche di perdere, come nel caso di una sfida a occhiate con un pesciolino rosso che, alla fine, l'ha ovviamente vinta, non avendo le palpebre!
Riprodotto come pupazzo e in effigie su ogni genere di oggetti per la scuola, **Garfield** è il beniamino di un pubblico molto vasto, anche adulto, che ne apprezza la miscela di umorismo e graffiante ironia.

UN PINGUINO TRA UMORISMO E SATIRA

Creata da Berke Breathed nel 1982, la serie di **Bloom County** rappresenta uno dei più moderni e sofisticati esempi d'impiego degli animali nei fumetti. Apparse sui quotidiani statunitensi sotto forma di strisce e tavole domenicali, le storie di Bloom County sono incentrate su un gruppo di animali parlanti e pensanti a fianco dei quali compaiono, talvolta, bambini e adulti. Il pinguino **Opus** è per certi aspetti il protagonista principale della serie: dolce e un po' pasticcione, il buffo animale ha fatto mille mestieri, dal responsabile di piccoli annunci per un quotidiano all'autore di fumetti, ed è arrivato persino a innamorarsi di una bella ragazza, preoccupandosi moltissimo, per l'occasione, della lunghezza del proprio becco. L'umorismo di Breathed è talvolta di non facile comprensione, soprattutto quando si riferisce a eventi d'attualità, come la guerra delle Falkland, che forniscono spunti satirici tutt'altro che facili per le strisce. Si tratta di un fumetto intellettuale a tutti gli effetti, di volta in volta comico, satirico, allegorico e non privo di sfumature surreali. Tra i personaggi più assidui della serie merita di essere ricordato **Billy the Cat**, un gatto tanto malconcio e svitato da ricordare il **Freddy** underground dei **Freak Brothers**.

Pubblicata in Italia sulle pagine di *Linus*, Bloom County ha saputo conquistarsi un pubblico fedele, anche se per la sua atipicità non è mai riuscita a raggiungere la popolarità delle storie di **Pogo**, il fumetto al quale, forse, Breathed si è inizialmente ispirato.

Tra umorismo e satira, la serie di Bloom County è uno dei più moderni e sofisticati esempi di impiego degli animali nei fumetti. Il pinguino Opus è uno dei principali e più simpatici personaggi. (© The Washington Post)


PRIMO DI COPRIRMI, IL MITTEL PRESIDENTE AMERICANO...
MENTRE STORIA...MENTRE CHILOSI, MENTRE SMETTE.
E' COMPLETAMENTE PRIVO DI DIGNITA'...
AHAH.
CONSERVA TUTTAVIA L'INNATO SENSO DELL'UMORISMO DEI VOLGARE...
GEMTRE MI SENTO DI NON AVERE IL PIACERE DI COMPIACERTI.

Creati da Lucas e Spielberg per la terza parte della saga di Guerre Stellari, gli Ewoks sono una razza di combattivi orsetti alieni. (© Lucas Film Limited)




NON PUO' ESSERE VERO... NON PUO' ESSERE VERO... NON PUO'... NON PUO'...
WUHT, COS...? SONO TORNATO A CASA.
TUTTA LA FACCENDA E' STATA SOLO UN SOGNO!!!
NOSCIOCCO. QUESTO E' IL SOGNO: TU SEI STATO DEGERTO.
BE, THPPPT.

GLI ASSI DEGLI ANIMALI DELLA MARVEL

Dominatrice, insieme alla DC Comics, del mercato dei supereroi, la Marvel si era occupata di animali sin dagli anni Quaranta, quando ancora si chiamava Timely. Nell'estate del 1942 aveva iniziato a pubblicare *Krazy Komics*, una testata dedicata a personaggi oggi ampiamente dimenticati come **Posti Pelican**, **Toughy Tomcat**, **Chester Chipmunch** e i buffi **Silly Seal** e **Ziggy Pig**, disegnati tra gli altri da Al Jaffee, un autore destinato a divenire una delle star della rivista satirica *Mad*. Si trattò comunque solo di una breve stagione, poiché la Marvel abbandonò rapidamente il mercato dei comic books con animali per dedicarsi esclusivamente ai supereroi, al fantastico e all'horror. Solo negli anni Ottanta la casa editrice decise di lanciare una nuova collana, inserita nella produzione della Star Comics destinata ai lettori più giovani, nella quale sono apparsi tra gli altri gli **Ewoks**, gli orsetti alieni creati da Lucas e Spielberg per "Il ritorno dello Jedi", terza parte della saga di "Guerre Stellari", e in seguito protagonisti di un lungometraggio dedicato interamente alle loro avventure.

Anche i pupazzi del "Muppet Show" televisivo di Jim Henson hanno avuto una trasposizione a fumetti, apparsa su *Fraggle Rock*, a dire il vero non proprio memorabile, mentre è molto spiritosa la figura di **Peter Porker, the Spectacular Spider-Ham**, una spassosa parodia dell'**Uomo Ragno**.
Come il celebre "arrampicamuri", anche questo "porcellino-ragno" possiede una doppia identità e, indossato un costume rosso con tanto di mascherina nera, si avventura tra i grattacieli della sua città lanciando ragnatele appiccicose come il celebre supereroe e, generalmente, combinando un sacco di pasticci.
Ancora più divertenti le disavventure del **Conte Dacula** (**Count Duckula**), nato come cartoon e trasposto a fumetti da Michael Gallager e Warren Kremer nel 1988, un papero vampiro risuscitato usando salsa di pomodoro anziché sangue di pipistrello nella apposita pozione e trasformato di conseguenza in un vampiro vegetariano!
L'ultimo animale, se di animale si può parlare, della nostra storia proviene dallo spazio e, più esattamente, dal pianeta Melmac. Si chiama **Alf** ed è una specie di simpatico mostro dal corpo peloso, con un muso che ricorda quello di un facocero. Il buffo animale è giunto sulla Terra dopo aver perso il controllo della propria navicella ed è stato adottato dalla famiglia Tanner, in seno alla quale, ovviamente, ne combina di tutti i colori. Le sue storie si svolgono sullo sfondo di uno scenario familiare, tipico delle "situation comedies" televisive alla "Happy Days", in una delle quali Alf, sotto forma di pupazzo animato, è appunto nato. Approdato ai fumetti nel 1989, Alf è un divertente esempio della tendenza a far vivere questi personaggi, destinati soprattutto ai più giovani, in un contesto domestico nel quale comics, televisione e homevideo possano interagire.
Da **Topolino** a **Bugs Bunny**, da **Felix the Cat** a **Braccobaldo**, molti di questi eroi sono divenuti grandi protagonisti dei fumetti dopo un debutto nei disegni animati. La storia si ripete, dunque, in una chiave diversa e più moderna ma sempre affascinante.



Alf è uno dei più curiosi animali alieni mai visti nel mondo dei fumetti. Proveniente dal pianeta Melmac, questo simpatico mostro ha fatto il suo debutto come pupazzo in una serie televisiva. (©Marvel Entertainment Group)

Divertente rivisitazione della leggenda di Dracula, il Conte Dacula è un improbabile papero vampiro vegetariano. (©Marvel Comics Group)

Spider-Ham è la spassosa parodia dell'Uomo Ragno. (©Marvel Comics Group)



